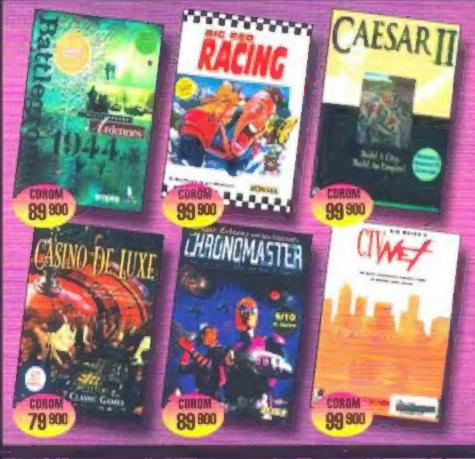


software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN
L.go Turati, 49 - TORINO
telefono 011-3180700 fax 011-3199158
aperto dal lunedi al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

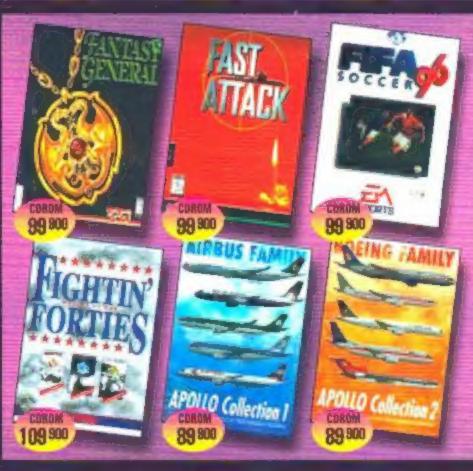






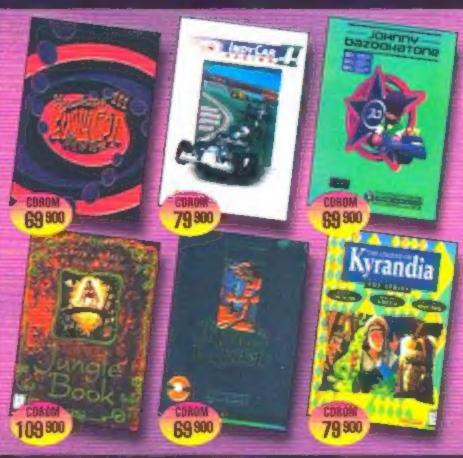




















WegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

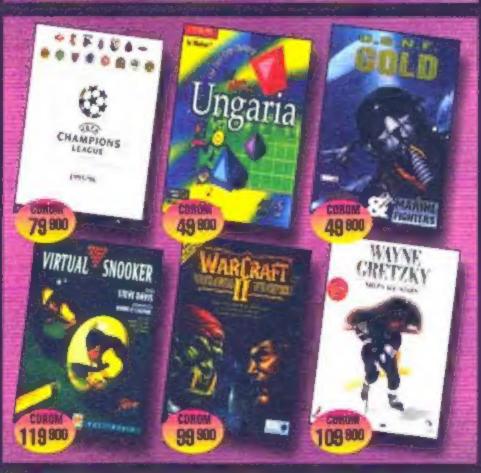
TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIANIN ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZA













OROINARE & FACILE puoi telefonarci, mandarci un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP large turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - lax 011-3199158

SPEDIZIONII VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome			
indirizzo e numero civico			
C.A.P. città e provincia			
prefisso e telefono			
firma (di un genitore se minorenne)			
TUTTI I MIGLIORI GIOCI	H DISPONIBILI A M	IAGAZZINO	
titolo programma	sistema	prezzo	PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGN
			ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
			ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.
SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICU	RATA POSTALE ASSICURATA	L 12.000	ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.
SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICU SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE		L 12.000 L 21.000	ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

vendita te

tutta Italia - Telefonate 02 / 29524256

64.900

	azzi comprendono IVA, e possono V	ane.
	1612 THE PACIFIC AIR WAR GOLD	99.900
	1942 THE PACIFIC AIR WAR GOLD 3D ULTRA PINBALL	59.900
	A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
1	ABSOLUTE ZERO Inglese	84.900 19.900
	ACROSS THE RHINE	29.900
	ACTUA SOCCER Italiano	89.900
	ADVANCED CYLIZATION Amer. AH3 THUNDERSTRIKE Air Assault	09.900 99.900
	AIR POWER Italiano	69.900
	AIRBUS FAMILY COLLECTION ALIEN LOGIC	69.900 49.900
	ALIEN VIRUS ALIENS Italiano	49.900 49.900
	ALIENS Italiano ALLIED GENERAL Italiano	49.900 39.900
	AMBUSH AT SORINGR	19.900
	ANGEL DEVOID APACHE LONGBOW Italiano ASCENDANCY Italiano ASSAULT RIGS Italiano	79.900
	ASCENDANCY Indiana	89.900 99.900
	ASSAULT RIGS Italiano	99.900
	ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER BACKPACKER	99.900 84.900
	BAD MOJO	99,900
	BALOR OF THE EVIL EYE	79.900
	BATMAN FOREVER BATTLE ISLE 3 Shadow Emperor	89.900 79.900
	BATTLEGROUND: ARDENNES Ing.	84.900 99.900
	BATTLEGROUND: ARDENNES Ing. BATTLEGROUND: AROENNES Ital. BATTLEGROUND: GETTYSBURG	99.900 89.900
	BETRAYAL AT KRONDOR	49.900
	BIG RED RACING	84.900
	BIOFORGE BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900 79.900
	BLOOD BOWL	39.900
	BLOODSTONE	19.900
	BLOODWINGS Pumpkinhead's Rev.	69 900
	BOEING FAMILY COLLECTION BRAIN DEAD 13 Inglese	69.900
	BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99,900
	BRITISH ISLES Part 1 5.0	49.900 69.900 89.900
	BURIED IN TIME Inglese	89.900
	BURN, CYCLE Italiano CAESAR II	19.900
	CAPITALISM	79.900 49.900
	CARRIERS AT WAR COMPLETE	09.900 29.900
	CHAMPIONSHIP CHESS CHAMPIONSHIP MAN. 2 Germania	29.900 69.900
	CHAMPIONSHIP MAN, 2 Olanda Belgio	69.900
	CHAMPIONSHIP MANAGER 2 England	69.900
	CHAMPIONSHIP MANAGER 2 Francia CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALIA	69.900
	CHAMPIONSHIP MANAGER 25pagna	69.900
	CHESSMASTER 4000 TURBO	29.900 99.900
	CHRONICLES OF THE SWORD Ingl. CHRONOMASTER CIV NET	79.900
	CIV NET	99.900 49.900
	CIVIL WAR CIVILIZATION	39.900
	CIVILIZATION II	89.900
	COLLEGE SLAM COLONIZATION Windows	19.900 114.900
	COMIX ZONE	89.900
	COMMAND & CONQUER Inglese	99.900
	COMMAND & CONQUER Italiano COMMAND & C. COVERT OPERATIONS COMMAND Aces of the Deep Win95	39,900
	COMMAND Aces of the Deep Win95	79.900
	COMMAND ADVENTURE STARSHIP	39.900
	CONGO CONQUEROR Inglese	79.900 59.900 99.900
	CONQUEST OF THE NEW WORLD	99,900
	COSMO'S COSMIC ADVENTURE CREATURE SHOCK Italiano	29.900 49.900
	CRUSADER NO REMORSE Italiano 1	109.900 29.900
	CRYSTAL CAVES	29.900 79.900
	CYBERMAGE Italiano CYBERSPEED	59.900
	CYCLONES Italiano	29.900
	D DAGGER'S RAGE	89.900 49.900
	DARK FORCES	49.900
	DARK SEED II Americano	99.900
	DARKER DAY OF THE TENTACLE	59.900 49.900
	DEFCON 5	89.900
	DESCENT 2 Inglese	84.900
	DESCENT 2 Italiano DESCENT Levels of the World	99.900 39.900
	DESERT/JUNGLE STRIKE	29.900
	DESTRUCTION DERBY	79.900 39.900
	DISCIPLES OF STEEL	49.900
	DIVE	69 900

DIVE DOOM II DOOM: MASTER LEVELS OF

elefonica	pe
DOOM DEVELOPERS KIT 1	39.900
DOOM HEAVEN II	19.900 19.900 29.900
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE DRAGON LORE Italiano	99.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM DREAMWEB	49.900 49.900
DRUID Daemons of the Mind DUKE NUKEM 3D	39.900 89.900
DUKE NUKEM II economico DUNGEON MASTER II	19.900 79.900
EARTHSIEGE 2 Win'95 EARTHWORM JIM Win'95 Italiano EASTERN MIND Tong Nou	89.900 74.900 99.900
ECCO THE DOLPHIN	89.900
EF2000 Italiano EMPIRE II The Art of War	109.900 99.900 59.900
EVOCATION Oltre II Sogno	69.900 119.000
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900 69.900
EXTREME GAMES Inglese EXTREME GAMES Italiano EXTREME PINBALL	99.900 79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD EYE OF THE BEHOLDER III	39.900 29.900
F-15 STRIKE EAGLE III F1 WORLD CHAMPIONSHIP ED.	39.900 39.900
FADE TO BLACK Italiano FANTASY GENERAL	109.900 79.900
FAST ATTACK	79.900 29.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER FIFA SOCCER 96 Italiano	49.900 89.900
FIGHTER DUEL FIRESTORM Thunderhawk 2	79.900 59.900
FISTFIGHT FLASHBACK Enhanced Italiano	79.900 49.900
FLEET DEFENDER & SCENARIO	49.900 64.900
FLIGHT OF AMAZON QUEEN Its FLIGHT SIM. FLIGHT SHOP 5.1	39.900 109.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese FLIGHT SIMULATOR 5.1 Italiano	99.900
FLYING Power Pack FRANKENSTEIN	24.900 69.900
FREDDY PHARKAS FRONT PAGES FOOTBALL 96	49.900 89.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ing	49.900
FULL THROTTLE Maliano Parlato FULL TILT PINBALL Win'95	99.900 99.900 69.900
GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers GADGET	39.900 49.900
GOBLIINS LA GOBLINS 2	39.900 39.900
GRAND PRIX GRAND PRIX MANAGER Italiano GREAT NAVAL BATTLES IV Ita	89.900 39.900
GRETZKY NHLPA ALL STARS	99.900
HARDBALL 4 HARDBALL 5 HARPOON II DELUXE	39,900 79,900 89,900
HARRIER SYGA HELL A CYBERPUNK THRILLER Ita	29.900 119.900 89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEXEN (Heretic II) HEXEN/HERETIC: HI ZONE	89.900 59.900
HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL HI-OCTANE Italiano	69.900 49.900
HOYLE CLASSIC BOARD GAMES ICE & FIRE	39.900 69.900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI IN THE 1st DEGREE	99.900 89.900 49.900
IN THE 1st DEGREE INCA II Wiracocha INDIANA JONES Kit	49.900
INDYCAR RACING INDYCAR RACING 2 Italiano	39,900 99,900
INORDINATE DESIRE INTERNATIONAL CRICKET '96	39.900 79.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN IRON ASSAULT Italiano	49.900 49.900
IRON BLOOD ISHAR TRILOGY ISLAND PERIL	49.900 29.900 49.900
JACK THE RIPPER JIMMY WHITE'S SNOOKER	49.900 49.900 19.900
JOHNNY BAZOOKATONE	59.900 49.900
KICK OFF 3 EURO CHALLENGE Ita KING ARTHUR'S KORT DELUXE	39.900 29.900
KING'S QUEST 5/SPACE QUEST 4 KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S KING'S QUEST VII Italiano	49.900 54.900 99.900
KINGDOM O' MAGIC KNIGHT MOVES Win'95	79.900 49.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series LANDS OF LORE	69.900 49.900
LARRY 5/SPACE OHEST 5	49 000

LANDS OF LORE
LARRY 5/SPACE QUEST 5
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6
LASER MATCH RACING
LEGIONS Italiano
LEMMINGS & OH NO MORE...

49.900

49.900 49.900

89.900

- 7	I CICIO
29.900	NEW ZEALAND 5.0
29.900	NFL COACHES CLUB FOOTBALL
79.900	NHL 96
49.900	NIGHT TRAP
59.900	NORMALITY
49.900	PACIFIC ISLANDS
49.900	
49.900	PANIC IN THE PARK
49.900	PANZER GENERAL Italiano
	PERFECT FLIGHT
	PGA EUROPEAN TOUR
	PGA TOUR GOLF '56
	PGA TOUR GOLF 96 Spanish Bay
	PICTURE PERFECT GOLF Italiano
	4.6
	29,900 79,900 49,900 49,900 49,900 49,900 49,900 49,900 49,900 59,900 69,900



MAABUS	54.900	PICTURE PERFECT GOL
MAGIC CARPET		PICTURE PERFECT GOL
MAGIC CARPET 2 Italiano		PINBALL WARRIORS
MAGIC CARPET The Hidden Worlds		
MAJOR STRIKER	24.900	PINBALL WORLD CUP
MANCHESTER UNITED CHAMPS		PLAYER MANAGER 2 lta
MANIC KARTS		POLICE QUEST SWAT In
MARCO POLO	39.900	
MARIO'S GAME GALLERY		

		_
)	RETRIBUTION	29.9
j-	RETURN TO ZORK Italiano	94.9 64.9
j.	REVOLUTION X	64.9
)))	RING CYCLE	59.9
)	RIPPER Inglese	99.9
) 4	RISE & RULE ANCIENT EMPIRES	19.9
j	ROAD WARRIOR Operanting II Ita	59.9
	ROBOT CITY	99.9
	ROMANCE THREE KINGDOMS IV	89.9
	SABRE TEAM	19.9
!		
ľ	SAILING INTERACTIVE	49.9
Į:	SAM & MAX KIL SCHIRATTI COMMANDER	49.9
	SCHIRATTI COMMANDER	89.9
)	SCOTTISH OPEN Virtual Golf	39.9
)	SCREAMER	54.9
)	SCUDETTO	89.9 49.9
)	SEAWOLF SSN-21	49.9
	SECRET OF MONKEY ISLAND KIL	49.9
ī	SENSIBLE GOLF	59.9
П	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	39.9
ı	SENSIBLE WORLD SOCCER EURO	79.9
ı	SENSIBLE WORLD SOCCER EURO SHANNARA	79.9
	SHIVERS	79.9 79.9 59.9
	SHOCKWAVE ASSAULT Win 95	79.9
	SILENT STEEL	89.9
	SILENT THUNDER WIN'95 SIM ANT	89.9 24.9
	SIM ANI	24.9
	SIM CITY	34.9
	SIM CITY 2000 COLLECTION	09.9
	SIM CITY CLASSIC	24.9
	SIM EARTH SIM FARM	24.9
	SIM FARM	24.9
	SIM ISLE Inglese	59.9
	SIM ISLE Italiano	89.9
	SIM LIFE	24.9
	SIM LIFE SIM TOWER Italiano	24.9 99.9
	SIMON THE SORCERER 2 Italiano	89.9
	SKUNNY	49.9
	SPACE BUCKS	79.9
		19.9
	SPACE HULK SPACE PIRATES	39.9 29.9
П	SPACE QUEST VI Economico	49.9
	SPEED HASTE Italiano	89.9
	SPYCRAFT :	74.9
ı	CTAB DANCERS	
П	STAR TREE & CANTUM DECISION	49.9 19.9
ı	STAR RANGERS STAR TREK A Final Unity Italiano STAR TREK Deep Space Nine	13.5
ı	STAR THEK Deep Space Nine	79.9
ı	STAR TREK Klingon	99.9
ı	STEEL PANTHERS Italiano	39.9
_	STONEKEEP Italiano	49.9
)		49.9
)	STUNT DRIVER	29.9
)	SU-27 FLANKER Italiano	39.9
)	SUBWAR 2050 + SCENARIO	49.9
) :	SUPER BOPPIN	49.9 29.9
1:	SUPER COACH	29.9
	SUPER KARTS Italiano	49.9
í	SUPER STREET FIGHTER II TURBO	49.9
í	SYNDICATE	49.9
	Stand	1
	And the second second	_

<i>932423</i>	
THE RAVEN PROJECT Italiano	6
THE SKIN GAME AT BIGHORN THEME PARK	4
THIS MEANS WAR!	7
THIS MEANS WAR! THUNDER IN PARADISE THUNDERSCAPE	4
THE FIGHTER COLLECTOR'S	4
TILT	7
TOMCAT ALLEY TOP GUN	8
TORIN'S PASSAGE Inglese	7
TORIN'S PASSAGE Italiano TOTAL DISTORTION	9
	11
TOWER TRACK ATTACK TREASURE QUEST	6 4 7 4 7 4 7 8 7 7 9 8 11 9 11 2 3 4
TRIVIA CD Inglese	11
TWENTY WARGAME CLASSICS U.S. NAVY FIGHTERS GOLD Ha U.S.NAVY FIGHTERS MARNE FIGHTER	j
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD HE U.S.NAVY FIGHTERS MARINE FIGHTER	4
UEFA CHAMPIONS LEAGUE '95/96	55 6 3 3 4 8 2 14
UFO Enemy Unknown Italiano	8
ULTIMA UNDERWORLD I&II ULTIMA VII COMPLETE CLASSIC ULTIMA VIII PAGAN	3
ULTIMA VIII PAGAN	4
ULTIMATE SOCCER MANAGER Ita UNDER A KILLING MOON Inglese	8
UNDER A KILLING MOON Italiano UNDER A KILLING MOON Upgrade	14
UNDER A KILLING MOON Upgrade UNGARIA THE COOL	2
HINDERECCADY DAHICHNESS OF	7
USA EAST SCENERY 5.0	7
USA WEST SCENERY 5.0 USS TICONDEROGA Italiano	3
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	6
VID GRID VIRTUAL KARTS	22 7 7 7 3 6 1 6 3 8
VIRTUAL POOL VIRTUAL SNOOKER	3
VIRTUAL SNOOKER	
VIRTUOSO VORTEX Quantum Gate 2	3
WAR IN THE GULF	3
WARCRAFT II Italiano WARCRAFT II Tides of Darkness	- 9 A
WARCRAFT Orcs & Humans	7
WARHAMMER Sh. Horned Rat Win 9 WARLORDS II DeLUXE	6 6
WARRIORS Inglese	2
WARRIORS Haliano	5
WEREWOLF VS COMANCHE Ital WING COMMANDER III	4
WING COMMANDER IV Italiano	11
WING NUTS WINGS OF GLORY Italiano	96
WIPE OUT	6
WITCHAVEN WOLF Italiano	6
WOLFENSTEIN 3D	5
WOLFSBANE	5
WOODRUFF Italiano WOODRUFF Inglese	3
WORLD CLASS CRICKET G GOOCH	3
WORMS WORMS REINFORCEMENTS	1
WU KUNG	3
X WING ENHANCED KIT	4
ZEPPELIN ZONE RAIDERS	1
ZOOF ZORK NEMESYS	1 3 3 9 8 7 6 8 2 5 9 4 1 1 9 6 6 6 7 5 5 4 3 3 8 3 3 4 2 7 4 9
ZUNK NEMESTS	
Managed to the control of the	

MILANO via S. PROSPERO 1 MM CORDUSIO

PERGIOCO

PERGIOCO

F D'Alene F Harbour

MILANO via ALDROVANDI MITLIMA

MARVEL SEPARATION ANXIETY	89.900
MASTER OF MAGIC	39.900
MASTER OF ORION	39.900
MAXIMUM ROADKILL	64.900
MECHWARRIOR II	84.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900
MECHWARRIOR II Win'95	99.900
MEGAPACK 4	79.900
MEGATRAVELLER 1	10.000
METAL MARINES Italiano	49.900
MICROSOFT SCENERY PACK 5.1	79.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MILE HIGH CLUB	29.900
MILLENNIA	54.900
MISSION CRITICAL	79.900
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOPOLY	99.900
MONSTER BASH	29.900
MORTAL COIL	59.900
MORTAL KOMBAT 3 Italiano	89.900
MS GOLF BOUNTIFUL GOLF CLUB	49,900
MS GOLF RIVIERA COUNTRY CLUB	59.900
MYST	99.900
MYSTIC MIDWAY	29.900
NASCAR RACING	39.900
NAVY STRIKE Italiano	89.900
NBA JAM Tournament Edition	89.900
NBA LIVE 95	49.900
NBA LIVE 96	99.900
NEED FOR SPEED Italiano	99.900
NERVES OF STEEL	29.900
NETWORKS A4 inglese	59,900
NETWORKS A4 Italiano	99.900

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111 Que PRATI

PERGIOCO

PERGIOCO

LUGANO (CH) Quartiere MAGHETTI 20

POWER THE GAME
POWER.CORRUPTION & LIES
POWERHITS MOVIES
POWERHITS SCI/FI
POWERHOUSE Italiano
PREMIER MANAGER 3 DELUXE
PRISONER OF ICE Italiano
PRO PINBALL THE WEB
PSYCHIC DETECTIVE
PYROTECHNICA
OUARANTINE
OUEST FOR GLORY Shadows Dayon 69.900 79.900 19.900 19.900 89.900 49.900 99.900 29.900 29.900 QUEST FOR GLORY Shadows Darkn
RALLY CHAMPIONSHIPS
RALLY Italiano
RAPTOR: Call of the Shadows
RAYMAN 24.900 49.900 19.900 79.900 REBEL ASSAULT 2 99,900 REBEL ASSAULT Kit RED GHOST Americano REELECT JFK 49.900 99,900 29.900 RENEGADE Italiano 59,900 RESURRECTION Rise of Robots 2

GIGIEM SHANK	
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	5
TERMINAL VELOCITY	2
TERMINATOR 2029 DeLUXE	3
TERMINATOR: FUTURE SHOCK Ita	10
TERRACE	6
TERRANOVA Inglese	8
TERRANOVA Italiano	99
THE 11th HOUR Italiano	9
THE 7th GUEST	3
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	8
THE CHAOS ENGINE	2
THE DARK EYE Italiano	10
THE DIG Italiano	9
THE ORION CONSPIRACY Inglese	9
THE PAGEMASTER	7
THE POWER ZONE	
THE PURE WARGAME Vol. 1	9
THE RAVEN PROJECT Inglese	3

I grandi SUccessi

L'ultima versione di Linux

LINUX 6 CD SET APRIO 39.500 Il volante per PC Thrustmaster 12 200.000

Il pad consigliato per FIFA '96 GRAVIS PC CAME PAD 49.900

PERGICIO

MONZA (MI) via CAIROLI 5

sommario

Questo mese Roy e Giampaolo si sono recati in quel di Los Angeles per presenziare alla fiera più importante del mondo videoludico. Stiamo parlando

dell'E3, che a detta loro ha riservato non poche novità. A proposito... avete visitato il nostro sito Internet? Esploratelo e... riferiteci!



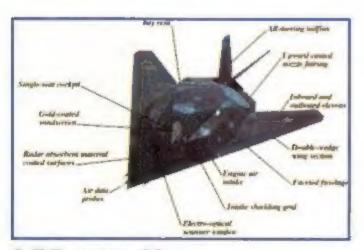
Ripper a pag. 34



Star Trek DS9 a pag. 42



Duke Nukem 3D a pag. 52



A.T.F. a pag. 82



TNT a pag. 100

Ripper 34

Un fantasmagorico giallo, interpretato da attori di primo calibro, con una trama mozzafiato. Gli ingredienti sembrano essere al loro giusto posto.

Star Trek DS9 42

La sagra di Star Trek continua questo mese attraverso lo spazio profondo. Riusciranno i nostri eroi ad emulare le gesta dell'ormai compianto Capitano Kirk e del suo fido Dott. Spock?

Space Bucks46

Cosa ne dite di un gioco strategico ambientato nello spazio, e in un'era dove non esiste più la benzina verde che continua ad aumentare? Un gioco dedicato a voi, ma soprattutto a chi intende governare una nazione...

Duke Nukem 3D 52

E' arrivata la versione definitiva del mitico e atteso sparatutto 3D. I nuovi livelli colmano ogni aspettativa, portando questo gioco nell'olimpo dei migliori giochi partoriti nel 1996. Da non perdere!

Star Trek Klingon52

Poteva mancare un seguito a Deep Space Nine Harbinger? Certo che no! E quindi eccovi un'altra avventura firmata Star Trek, questa volta condotta magistralmente da Klingon di serie A.

A.T.F.82

L'uomo Pitone, alias Alessandro Seccafieno, si è spinto più in alto che mai con il suo EF2000, vedendo la "luce". Ed è diventato un profeta... Leggete la sua recensione, e capirete perché!

K Sport - Speciale Calcio..90

Una approfondita panoramica sui programmi di calcio attualmente disponibili sul territorio nazionale.

NT......100

Tre grandi soluzioni, questo mese, allieteranno le vostre domande: "D", l'avventura più tetra mai vissuta; "Spycraft", direttamente dal Cremlino; "Touché", ovvero la storia del quinto moschettiere.





Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A. via Mecenate 91 - 20138 MILANO Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS

via Pagliano, 37 - 20149 MILANO Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim
Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Max Pantani, Luca Fassina, Francesco Pepe, Antonio Perna, Paolo Forni, Alessandro "Pitone-Skomp" Seccafieno, Gigio Rancilio, Daniele Falzone, Massimo Carboni, Silvia F., Fabrizio Farenga.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588 Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.I.

via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. tax 02/55014919 Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A. via Mecenate 91 - 20138 MILANO Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE

Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI

R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:

MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI

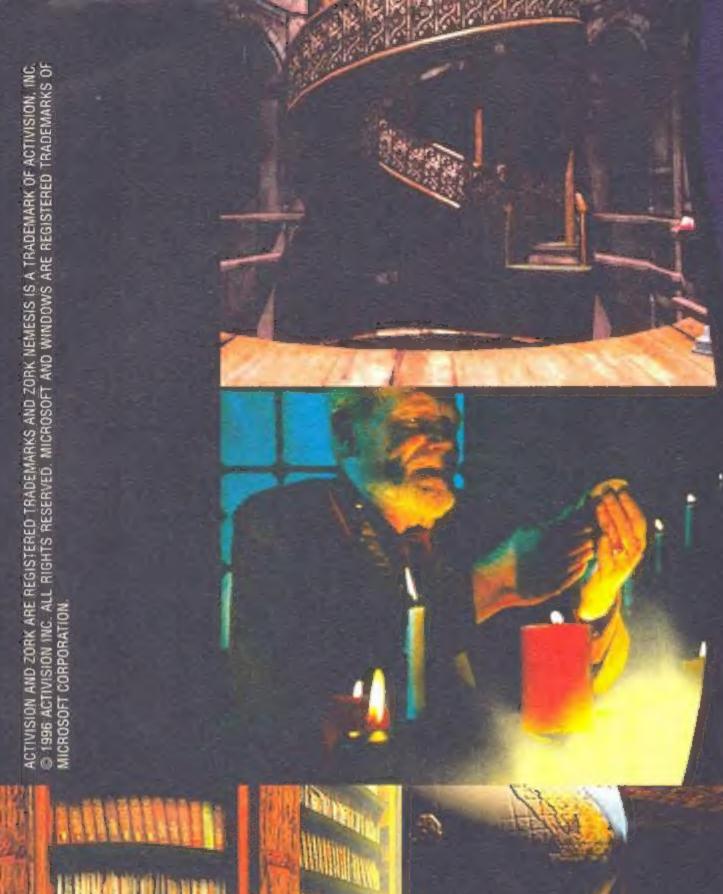
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati - via Po, 3 - 20098 S. Giutiano Milanese (MI) Inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 15723208.

Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata comisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313 © RCS Libri e Grandi Opere

INDIRIZZO INTERNET: http://www.rockol.iol.it/rockol

INDIRIZZO e-mail: k.magazine@bbs.infosquare.it



5 INTERI MONDI DI MAGIA E DI MISTERO DA ESPLORARE.

PIU' DI 50 ORE DI GIOCO!

UNA SPETTACOLARITA' ASSOLUTA, CON EFFETTI VISIVI E SONORI ASSOLUTAMENTE RACCAPRICCIANTI.

UN AMBIENTE DI GIOCO DAVVERO IPNOTICO.



PROSSIMAMENTE SUL TUO COMPUTER COMPLETAMENTE IN ITALIANO

ACTIVISION.

DISPONIBILE IN LINGUA ORIGINALE, CON POSSIBILITA' A BREVE DI RICHIEDERE LA VERSIONE IN ITALIANO.

Per averla, verifica che la versione in lingua originale precedentemente acquistata sia Software&Co.

La malvagità governa le Terre Proibite. Qui, gli spiriti di coloro che furono i grandi alchimisti dell'Impero giacciono in un inferno perpetuo... nelle mani della Nemesi.

Scopri l'antico segreto che li scioglierà dal giogo del maligno, prima che la Nemesi ti imprigioni con gli altri... per l'Eternità.

FORBIDDEN

ZORK HENTESİS

CHI NON RICORDA 'RETURN TO ZORK'?

'ZORK NEMESIS' E' IL SEGUITO
CHE ASPETTAVAMO CON ANSIA...

WINDOWS® '95 & DOS CD-ROM

Brodolini 30, 23 kat 0332 la Prodolini 30, 23



USATO? NO, PRATICAMENTE NUOVO!

PC GRATIS è un nuovo negozio

d'informatica nato a Milano (via Taormina 17, telefono 02/6883182) che si differenzia da tutti gli altri presenti sul mercato per due motivi: è il primo negozio di computer e accessori usati e ha inventato una formula di vendita del tutto originale. L'ideatore del negozio, Yaron Mannheimer, coadiuvato da tre collaboratori, da sempre appassionato d'informatica, ha scoperto che chi compra un Pc ultimo modello spesso non sa cosa fare del suo "vecchio", mentre per un vasto pubblico di neofiti o di persone che hanno bisogno di macchine adatte alle loro reali esigenze, gli stessi rappresentano un modo economico di risolvere i loro problemi.

La seconda innovazione è quella di cercare un rapporto continuativo con la sua clientela attraverso una serie di facilitazioni: usato sì, ma garantito; assistenza non solo tecnica, ma anche d'informazione, dando a tutti i giusti consigli sia sull'acquisto sia sul risolvere i problemi ai quali spesso gli utenti si trovano di fronte; dare il Pc Gratis, ovvero a chi acquista un pc usato o nuovo, se presenta dei clienti che acquistano uno più prodotti di pari valore, viene rionosciuto uno sconto del 10%. Praticamente Pc Gratis paga una rata del computer per ogni cliente presentato: 10 clienti=Pc Gratis.

I prezzi che all'interno del negozio si possono trovare sono strabilianti: modem a 100 mila, stampanti dalle 100 alle 300 mila,

stampanti
laser da 400
mila e Pc a
partire dalle
300 mila lire.
Nuovo ed
usato,
comunque,
sono coperti da
garanzia che va
da alcuni mesi
per l'usato fino
a tre anni per il
nuovo.



1° TORNEO DI FIFA SOCCER 96

La Multimedia Center, primo Megastore di Cd-Rom & CDI di Roma, organizza il 1º Torneo di Fifa Soccer 96. Le iscrizioni si effettueranno dal 10 Maggio 1996. Il torneo sarà composto da gironi di sola andata; successivamente le prime tre squadre di ogni girone, più ripescaggio (se necessario), parteciperanno agli ottavi di finale a scontro diretto; infine si effettueranno i quarti di finale, le semifinali e la finale, dando così la possibilità ad ogni partecipante di giocare più partite.

La Multimedia Center, insieme ai suoi sponsor, metterà in palio "FAVOLOSI" premi per i finalisti e un simpatico

> ricordo a tutti i partecipanti. Per iscrizioni e ulteriori informazioni contattare:

MULTIMEDIA CENTER

Tel. 06/765687 - 7900806

- 79845392

Via Tuscolana, 695 -

00175 Roma

Galleria Cosmopolis Metrò Numidio

Quadrato

E' SU INTERNET

Dal mese scorso abbiamo perfezionato e "ingigantito" il nostro sito Internet. Potrete trovare alcuni dei nostri più succosi articoli, soluzioni e cheat, e la foto della copertina del mese. Inoltre è possibile spaziare in un archivio storico che vi offre la possibilità di consultare i vecchi numeri di K (nel caso vi fosse sfuggito qualche cosa!). Il nostro nuovo ed esclusivo indirizzo è il seguente: http://www.rockol.iol.it/rockol/edicola/k/welcome.htm

Potrete lasciarci anche dei messaggi all'indirizzo e-mail: k.magazine@bbs.infosquare.it

Col prossimo mese, inoltre, ci sarà nel nostro sito una gradita sorpresona...





LA PAZZA, PAZZA GUERRA DEI GIOCATTOLI A MOLLA!

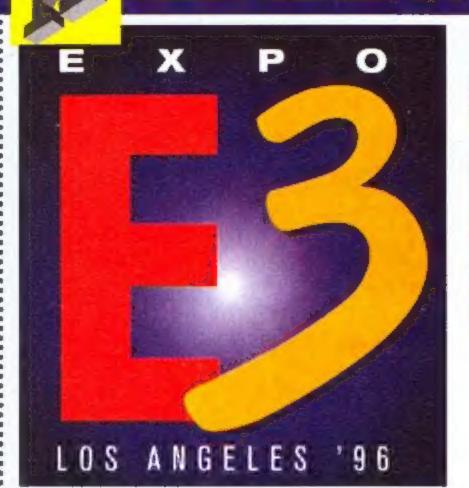
Raphlads

Un gioco di strategia originale e bizzarro.

Gearheads è un gioco velocissimo, animato da buffi personaggi.

Carica la molla e lascia partire i tuoi giocattoli cercando di fame passare il più possibile attraverso la rete del tuo avversario.





C'E UNA BUONA NOTIZIA E ALCUNE CATTIVE

Electronics Entertainment Exhibition (E3) di Los Angeles è stata la grande manifestazione di potenza dell'industria dei videogames. Stand megagalattici (si vocifera che quello della Sega sia costato circa un miliardo di allestimento), centinaia di nuovi titoli (sempre più completi ed elaborati) e grande affollamento di operatori. Se mai qualcuno avesse nutrito dei dubbi sulla forza di penetrazione di questa particolare forma d'intrattenimento, una manifestazione come l'E3 gliel'ha sicuramente tolti. La notizia che, personalmente, ritengo più significativa (al di la della valutazione sui singoli giochi) è quella che vede la Microsoft impegnarsi strategicamente nel settore giochi, un area che non aveva mai esplorato con troppa dedizione. Ora Bill Gates ha deciso di investire un pozzo di dollari nella produzione di un vasto spettro di giochi, coinvolgendo anche la mitica casa di produzione Dreamworks di Spielberg. Grazie alla sua posizione di assoluta preminenza nel mercato del software, Microsoft potrà diffondere e promozionare capillarmente i suoi prodotti e questo allargamento del mercato nen potrà non giovare anche a tutti gli altri produttori che potranno mettersi in scia al colosso. Ad un sola condizione però, che tutti quanti si adeguino a Windows 95, che a questo punto diventa un accquisto pressochè obbligato per chiunque. Grazie a questa mossa, il buon Bill si è assicurato il totale dominio mondiale - nessuno sfuggirà più al Grande Fratello.

Questo ingresso 'pesante' va però in controtendenza su quelli che sono i dati di vendita di alcuni titoli 'pesanti'. Il mercato non ha assorbito in quantità sufficiente giochi come Batman Forever, Jurassic Park, Frankestein ed altri titoloni oggetto di grossi investimenti. Lo sviluppo sofisticato e prolungato dei giochi ha portato alle stelle i costi di realizzazione, che sono ancora difficilmente recuperabili. Per cui si inizia a cercare una via più semplice alla progettazione, che accorci i mostruosi tempi di produzione (vedi i ritardi storici di Zed, Dungeon Keeper e Quake) e che magari non richieda al consumatore un impianto da venti milioni per goderne i frutti. E qui arriva la nota più dolente di QUESTA edizione dell'E3. Chi non possiede ALMENO un Pentium 100 si metta pure l'anima in pace, i nuovi giochi non riuscirà a farli girare decentemente. Negli Stati Uniti la standard medio di home-computer è molto elevato e gli esperti di marketing della Microsoft hanno valutato che per Natale 96 sarà il Pentium 130 (multi-accessoriato) a fare da padrorie. Il software di conseguenza si adeguerà, rendendo durissima la vita a chi (ed è la stragrande maggioranza di noi) non riesce a seguire la 'corsa al riarmo' statunitense (dove, per inciso, i computer costano un bion 30% meno che in Italia). Per cui, questa è la situazione: grandi giochi, massiccia diffusione, poche vendite e richieste hardware mostruose. Appunto una buona e alcune cattive notizie...

Roy Zinsenheim



Beh ragazzi, che dire? Lasciando al nostro direttore galattico il compito di fare il punto della situazione, mi sembra giusto fornirvi alcuni dati di questa fiera, l' Electronic Entertaiment Expo, che per la seconda volta si è tenuta a Los Angeles, per darvi un'idea delle sue dimensioni e della sua importanza.

- o più di 1.000 i nuovi prodotti presentati
- oltre 400 gli espositori venuti da tutto il mondo
- o più di 100 i nuovi titoli sportivi
- più di 140 i nuovi titoli di fantascienza
- Peter Gabriel, Alice Cooper, Mark Hamill, Michael Douglas, Charlton Heston, Stan Lee, Bruce Jenner, più praticamente tutto il cast di Star Trek - Next Generation, sono solo alcuni dei nomi di spicco che si potevano incontrare durante la fiera visitando i vari stand.

Come potete capire da questi numeri, si è trattato di una fiera incredibilmente vasta, ricca, corposa... e faticosa da visitare.

Ora, come la più privilegiata delle categorie, non vi resta altro da fare che sedervi sulla vostra poltrona preferita e, insieme al sempre più intrepido inviato di K, partire alla volta dell'E3, l'esposizione di videogiochi più grande e importante del mondo....

Giampaolo Moraschi

LA SCHEDIVA DELLES

Ovvero i tredici giochi che vi conviene tenere d'occhio

RAYMAN 2 - Platform

Con Rayman 2 la Ubi Soft tenta di doppiare il grande successo già riscosso con il primo episodio. La grafica è sempre splendida per fluidità, dettaglio e scelta dei colori, mentre la giocabilità (abbiamo



provato il primo livello) è eccellente, dal momento che utilizza in maniera molto intelligente il fondale parallattico. Infatti, è come se esistessero due diversi livelli di piattaforme, uno posto in primo

piano e l'altro sullo sfondo. Naturalmente, oltre ad andare da sinistra verso destra, potremo ora anche muoverci in profondità. Una innovazione veramente notevole che dona al gioco aspetti di grande originalità. Pronto per Saturn, Playstation e PC appena prima di Natale.

JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2 - Sparatutto 3D

Kyle Katarn torna a grande richiesta sui monitor dei nostri computer,

questa volta esplorando le vie della Forza come aspirante cavaliere Jedi. La Lucas Arts ha rinnovato completamente il proprio motore



grafico tridimensionale, unendo ad

un vero 3D nella struttura dei livelli, anche la capacità di avere sullo schermo avversari tridimensionali con texture mapping. La grafica è dettagliatissima e gli AT-AT Walkers con cui abbiamo interagito nel demo a nostra disposizione, ci hanno fatto rimanere a bocca aperta: addirittura passandoci sotto e guardando sopra di noi, potevamo vedere i portelli e i generatori corazzati! Sarà inoltre possibile affrontare i Jedi appartenenti al Lato Oscuro a colpi di spada laser, l'arma che davvero mancava nel primo episodio. Il gioco sarà disponibile unicamente su PC nei primi mesi del 97, anche se i responsabili del marketing sperano in un miracolo che consenta loro di uscire prima di Natale. Insomma uno dei titoli che già si candida a "gioco dell'anno", qualunque sia il suo anno di uscita.



X-WING VS TIE FIGHTER Simulatore di Volo

Oltre a Jedi Knight, in occasione dell'E3 la

Lucas Arts ha sformato dal suo magico cilindro un prodotto lungamente atteso da tutti gli appassionati dei combattimenti tra caccia imperiali e navi ribelli, e cioè un simulatore di volo con capacità multigiocatore. In questo nuovo titolo infatti viene introdotta la possibilità del gioco multiplayer (fino ad 8 contemporaneamente utilizzando una LAN), non solo con scenari



ma addirittura con campagne pensate specificamente per il gioco cooperativo. Pensate: a bordo di un Y- Wing potrete dedicarvi ad una missione di bombardamento mentre i vostri compagni vi coprono facendovi da scorta. Una vera goduria. Un unico neo: sembra proprio che nel gioco non saranno presenti gli X-Wing, perchè, a detta del producer con cui ci siamo intrattenuti qualche minuto, "ciò pregiudicherebbe troppo il bilanciamento del gioco a favore delle forze ribelli". Staremo a vedere... In ogni caso la grafica è stata ulteriormente migliorata, ed ora ogni oggetto presente nello spazio è splendidamente texturmappato. In atterraggio sui nostri lettori di CD-ROM per i primi di Dicembre.

MICROSOFT CLOSE COMBAT - Strategia.

Finalmente riesce a vedere la luce Advanced Squad Leader in versione digitale. Sotto la grande ala di mamma Microsoft, la Atomic Games è alla fine stata in grado di rilasciare quello che è da tutti atteso come il gioco definitivo a livello tattico sulla Seconda Guerra Mondiale. Il primo contatto col prodotto è stato buono, anche se non entusiasmante. La grafica è ben definita e al contempo molto varia, ma avrei preferito che le dimensioni dei soldati non fossero così lillipuzione. Inoltre, non sono ancora riuscito a digerire la scelta di realizzare il gioco in tempo reale e non a turni: secondo me in questa maniera potrebbe venire falsato lo spirito del gioco originale. A



questo riguardo, già qualcuno comincia à malignare, sussurrando che la scelta è stata in qualche modo imposta da un meccanismo di Intelligenza Artificiale che durante i primi test si è rivelato non privo di difetti. Comunque trovo stimolante e originale l'attenzione data alla psicologia di ogni

singolo combattente, che si svilupperà nel bene o nel male con il proseguire dei combattimenti. Insomma si tratta di un titolo molto promettente che va valutato con più calma quando uscirà in versione definitiva (si pensa i primi giorni di Settembre). Naturalmente il gioco è stato realizzato in versione Windows 95 only.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO - LOS ANGELES 96

THE RESERVE

RIANA ROUGE - Avventura

Si tratta di un gioco che farà sicuramente parlare di sè. La Konami ha infatti annunziato l'intenzione di distribuire senza alcuna forma di censura la nuova avventura sviluppata dalla Black Dragon, che si annuncia come uno dei prodotti più violenti e sanguinosi

degli ultimi anni. Il giocatore veste i panni (in verità molto

succinti) della provocante Gilliam Bonner (apparsa qualche mese fa anche sul paginone centrale di Playboy americano), un'indomita avventuriera del futuro che si è cacciata più o meno involontariamente nel classico mare di guai. La violenza e la quantità di sangue presenti nel gioco sono a dir poco impressionanti, un po' come se si potesse giocare a Mortal Kombat 3 in modalità avventura. Pensate che in meno di 5 minuti di gioco sono riuscito a



vedere almeno una mezza dozzina di morti diverse della protagonista: una più cruenta dell'altra. Tra teste mozzate, sangue che schizza dappertutto e disintegrazione delle interiora, c'è solo



l'imbarazzo della scelta.

Credetemi, così com'è ora,
questo gioco solleverà un
mare di polemiche, visto che
sembra fatto apposta per
attirare l'attenzione (sempre
superficiale) di stampa e
televisione. Ad Ottobre,
contemporaneamente su
Windows è su Mac.

STAR GENERAL - Strategia

Aspettavate un Fantasy General ambientato nel futuro? La SSI ora vi ha accontentato. Il meccanismo di base del gioco,

rimane lo stesso della serie che ha preso il via col famoso Panzer General: turni, esagoni e unità che aumentano di efficacia con l'aumentare dell'esperienza, ma tutto il resto è stato



pesantemente
migliorato. Ora la
grafica, il sonoro e
l'Intelligenza
Artificiale sono
ancora più
raffinati, per cui si
tratterà
probabilmente di
uno dei migliori
giochi di strategia

presenti sul mercato. Molto

interessanti sono poi i differenti tipi di combattimento che vi troverete ad affrontare. Se sarete nello spazio, avrete a disposizione astronavi armate di laser, cannoni protonici e missili nucleari, mentre una volta sbarcati sul pianeta, le vostre truppe combatteranno in una maniera molto simile a quelle già vista in Panzer General, grazie all'ausilio di carri armati, aeromobili, lanciamissili e di un sacco di altra roba. Sarà poi possibile giocare anche vie E- MAIL contro un avversario umano. Disponibile su PC non prima di Ottobre.



Dai creatori dell'eccellente Warcraft e



Warcraft 2, ecco
arrivare il primo
episodio di una
saga fantascientifica
che a parer nostro
riscuoterà un enorme
successo. Rispetto ai
prodotti precedenti,
StarCraft vanta una
grafica ed una
Intelligenza Artificiale
ancora migliorate, che
unite alla presenza di
ben tre razze diverse

da controllare (saranno oltre 40 le missioni da completare) e al completo supporto del metodo Battle.net per giocare via Internet contro avversari umani di tutto il mondo, rende questo titolo uno dei migliori pretendenti alla palma di "miglior gioco dell'anno". Battle.net sarà un servizio della Blizard

gratuito. I due livelli
demo che abbiamo
potuto provare erano
davvero impressionanti, sia per
l'estrema giocabilità,
che per il grande
impatto sonoro degli
effetti audio.
Disponibile a partire da
Febbraio 97 solo per
Windows 95.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO - LOS ANGELES 496

LARRY 7: YANKS HER AWAY - Avventura



Finalmente Al Lowe
ha deciso di
continuare a
deliziarci con le
avventure del
playboy più
sfortunato del
mondo. Si, sto
proprio parlando
di Larry 7,
l'ultimo ritrovato
della comicità e
del buonumore
in formato
digitale.

Leisure Suit Larry è ormai divenuto un classico appuntamento natalizio per moltissimi appassionati. In quest'ultimo episodio il buon Larry avrà l'occasione di trascorrere una settimana di piacevole crociera su una nave piena zeppa di ragazze. Naturalmente lui cercherà immediatamente di tacchinarne qualcuna... con risultati che potete bene immaginare. L'obbiettivo del gioco sarà quello di riuscire ad attrarre l'attenzione della bellissima capitana che comanda il vascello. Per fare questo, Larry dovrà cercare di uscire con più ragazze possibile per scoprire i punti deboli della bionda "lupa di mare" di cui ormai si è perdutamente invaghito. Dal punto di vista

nuova
interfaccia e
una grafica
ancora più
simpatica e
colorata
rendono questo
titolo molto
adatto ad un
pubblico
maschile.
Inoltre, la
grafica a cartoni



animati non è più piatta come negli episodi precedenti, ma è stata realizzata con un piacevole effetto 3D. Il gioco sarà prodotto per Dos e Windows e uscirà durante il mese di Dicembre.

PHANTASMAGORIA 2: PUZZLE OF FLESH

Non poteva certamente mancare il seguito del gioco horror più venduto della storia dei videogames. Pur non essendo più realizzato direttamente da







Roberta Williams, questo titolo intende mettere ancora più in tensione il giocatore. Per

questo motivo Puzzle of Flesh non è la continuazione delle peripezie di Don e Adrienne, ma è un episodio totalmente nuovo, pensato proprio per inquietare al massimo lo spettatore. Ora impersoneremo il ruolo di Curtis Craig, uno psicolabile riportato alla normalità da anni di terapie psicologiche e psichiatriche. Improvvisamente strani avvenimenti cominciano ad accadere attorno a lui: fotografie che all' improvviso sanguinano, topi che parlano e altre amenità del genere cominciano a rendegli la vita difficile. Infine gli apparirà The Hecatomb, un'orribile e malvagia entità che vorrebbe trascinarlo nuovamente nel gorgo della pazzia. A noi quindi il compito di salvare pelle e sanità mentale. Il cast degli attori è davvero imponente: oltre 30 professionisti hanno dato il meglio di sè per questo film-gioco che è stato girato con un budget multimilionario. Da notare l'utilizzo di vere scenografie (non disegnate a computer) come in un vero film. L'uscita del gioco è prevista per il mese di Ottobre e sarà disponibile per Dos, Windows e Windows 95.

SPACE BAR - Avventura

Steve Meretzky, dopo una lunga serie di avventure umoristiche di

grande successo (Planetfall, Leather Goddesses of Phobos e The Hitchhicker's Guide to the Galaxy), ha stretto un accordo con la Rocket Science per la produzione di una nuova avventura in cui lo humor sprizzi da tutti i pori. Il risultato di quasi un anno di lavori di preparazione lo si è potuto vedere durante la fiera All'interno di un bar spaziale agli estremi confini della galassia, dovremo interagire con un sacco di alieni buffissimi in storie e situazioni dal contenuto esilarante (ad esempio,



aiutare una ballerina trisessuale (?) dal tempestoso passato a trovarsi un marito "ora che ha finalmente messo la testa a posto". Una grafica di alto livello; unitamente ad un sonoro molto accattivante, fanno da cornice ad una delle avventure più divertenti e umoristiche degli ultimi tempi. Il gioco verrà rilasciato a Novembre, sia in formato Windows 95 che Mac.

Jen 1850

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO LOS ANGELES 96

IX - Gioco di Ruolo

Ascension, l'ultima fatica di Richard Garriot è il nono episodio di Ultima, la

serie fantasy di maggior successo nello storia

dei videogiochi. Il gioco è ormai in fase di testing avanzato e Lord Britsh in persona ci ha assicurato che alla Origin si sta facendo di tutto per uscire entro il prossimo Natale (anche se ha ammesso che la cosa non sarà facile). La lotta tra l'Avatar (cioè noi) e il Guardiano sarà più dura che mai, ma sarà ingentilita da una spettacolare capacità del programma di ruotare il nostro punto di visuale durante l'azione e da una ancor più maniacale attenzione ad ogni minimo dettaglio grafico e sonoro. Le animazione (possedendo un Pentium) saranno fluidissime e potremo ricreare nuovamente i gruppi di avventurieri con i classici personaggi della saga (Shamino, Iolo, ecc.) che tanto hanno avuta successo negli episodi passati fino al semi-tonfo di Ultima VIII. È proprio a questo riguardo, il mitico Richard ha ammesso che ritornare sui propri passi per ciò che riguardo la storia e la struttura di gioco, ha fatto immensamente bene al gruppo di lavoro che sta lavorando sulla serie Ultima, "perché questo ci ha permesso di essere molto più



concentrati su ciò che i giocatori vogliono realmente dai nostri prodotti".

Naturalmente il gioco sarà disponibile solo sulla piattaforma di riferimento di Lord British e cioè solo su PC.

F1 POST SEASON - Simulatore di guida

La Psygnosis per i suai nuovi giochi spinge a fondo sull'acceleratore, e forte del clamore suscitato da F1, (un nuovo splendido gioco di guida per Playstation), cercherà di conquistare anche il mercato PC con F1 Post Season, che a metà tra un simulatore e un gioco arcade, tenta

di insidiare addirittura
il primato di F1 GP 2. Il
motore grafico
dovrebbe essere una
fedele conversione della
versione Playstation, per
cui sia la qualità di
dettaglio che la fluidità
dovrebbero essere molto



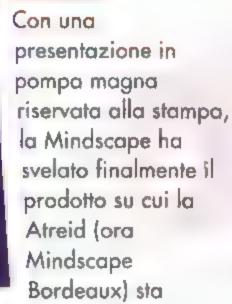
buone (almeno sui Pentium più moderni). Il demo che girava in fiera aveva ancora qualche problemino, ma la versione definitiva dovrebbe superare brillantemente ogni ostacolo. A detta dello staff

della casa inglese
questo titolo dovrebbe
posizionarsi sul
mercato "come un
F1GP primo episodio,
ma con una maggiore
enfasi sulla grafica e
sulla facilità di
guida". Certo che se
F1 GP 2 subisse
ancora dei nuovi
ritardi, questa potrebbe



essere una buona alternativa. In uscita per tutti i PC nel periodo di Ottobre-Novembre... sempre che non ritardi pure lui!

DARK EARTH Avventura





lavorando ormai da più di due anni. Si tratta di un'avventura dinamica tipo Ecstatica, dotata di una ambientazione davvero suggestiva e di una qualità grafica da far rizzare i capelli in testa anché a Yul Brinner. La dimostrazione, basata soprattutto su nastri registrati, ha fatto intuire le grandi potenzialità di questo titolo, che gode di alcuni dei fondali più suggestivi che abbia mai visto. La storia ci vede protagonisti nel lontano 2300 in un pianeta Terra sconvolto dal passaggio di una cometa che ha riversato sul pianeta innumerevali sciami di meteoriti. Il cielo è ora oscurato da una permanente coltre di polvere meteoritica che ha praticamente annientato ogni forma di vita animale e vegetale. Piccole sacche di civiltà permangono solo dove, per un inspiegabile fenomeno naturale, la luce riesce a penetrare la coltre di nubi: Insomma, un brillante background che mischia Waterworld a Mad Max. Rimane però tutta da verificare la giocabilità di un titolo, che vuole fare di grafica e ambientazione i suoi punti di forza. E poi, come riusciranno i programmatori a passare, da personaggi e ambienti

iperdettagliati realizzati con 3D Studio e Softimage, ad und

risoluzione di 640x480 a 256 colori che non scatti come un

ripresa della scena? Speriamo che tra il demo e il prodotto

finale non ci sia troppa differenza, perché se così sarà, ci

froveremm<o di fronte ad un prodotto di valore assoluto.

cavallo impazzito ogni volta che si muoverà il punto di

GOCH IN PILLOLE

Ci sono così tanti nuovi prodotti quest'anno all'E3 che non basterebbe un'intero numero di K per recensirii tutti...

BULLFROG

- Dungeon Keeper è ormai praticamente pronto. Dopo aver subito un ulteriore lieve ritardo, dovrebbe finalmente essere in vendita nel mese di Giugno. Se vivete su Marte e vi siete persi gli ultimi numeri di K, vi ricordiamo che si tratta di un gioco fantasy in cui, invece di essere i soliti eroi di un gruppo di avventurieri, in questo caso vestiremo i panni del proprietario dei sotterranei, che ha sotto il suo comando goblin, coboldi, draghi e un sacco di altre creature malvage. Per PC.
- mostra di possedere una splendida grafica ed un sistema di controllo estremamente comodo da usare. Sarà possibile giocare anche via modem o in rete locale, così da sperimentare il fascino di una sfida contro



avversari in carne e ossa. Per PC a Ottobre.

HOX INTERACTIVE

- Con X-Files finalmente i fan di Mulder e Scully potranno scatenare le loro doti investigative per risolvere casi apparentemente insolubili. Gli sviluppatori del gioco hanno lavorato fianco a fianco con Chris Carter (che ha anche fatto una capatina allo stand), il creatore della serie, per essere sicuri di ricreare l'atmosfera che si respira nei telefilm. A Maggio 97 su tutti gli schermi dei PC e dei Mac.
- In Die Hard Trilogy i giocatori prenderanno il ruolo di Bruce Willis in un gioco di azione tridimensionale dalle caratteristiche estremamente violente e sanguinarie. La giocabilità ci è parsa molto buona, così come la qualità del motore grafico. A Natale in tutti i cinema: pardon, in tutti i PC.

GT INTERACTIVE

- A Giugno diverrà disponibile Ultimate Doom for Windows
- 95, la conversione per il nuovo sistema operativo di mamma Microsoft del discutibile ultimo prodotto della serie Doom II. Già recensito da K in versione DOS, questa conversione promette una migliore risoluzione grafica, un motore più veloce del 15% ed una più stabile capacità di collegamento per il gioco multigiocatore.

LUCAS ARTS

Outlaws vuolà essere un omaggio al genere spaghetti-western da parte dei creatori dei giochi della saga di Guerre Stellari. Il gioco sarà un misto tra il motore tridimensionale di Dark Forces e le sequenze a cartoni animati di Full Throttle. Uno sparatutto alla Doom quindi, ma ingentilito da una robusta dose di humor e di ragionamento. La storia è un omaggio a Sergio Leone: un eroe solitario giunge in paese alla ricerca dell'assassino della propria moglie, che ora è diventato un ricco e potente proprietario di ferrovie. Probabilmente uno dei migliori acquisti di Natale. Per PC e Mac.

• Mortimer and the Riddles of Medallion è un titolo pensato per il pubblico più giovane, che attraverso il personaggio di questa avventura in 3D, dovrà salvare gli animali di tutto il mondo da un pericolo mortale, volando in groppa ad una gigantesca e simpatica lumaca. A Settembre per PC e Mac.

ELECTRON CAPITS

- Need for Speed Special Edition ora permette di giocare contro avversari umani su nuovi percorsi, facendo uso di un motore grafico leggermente migliorato quanto a fluidità. Senza dubbio questo è il gioco in cui più conta la precisione di guida: un piccolo errore e la carsa è compromessa. E' consigliatissimo a tutti gli appassionati del genere. In uscita a Settembre per PC.
- Triple Play è una sofisticata simulazione del gioco del baseball, che consente il gioco in multiplay fino ad 8 giocatori contemporaneamente. Grazie ad un sofisticato sistema di intelligenza artificiale, anche gli

appassionati più sfegatati
potranno trovare pane per i
loro denti. Tra un mese per PC
e Playstation.

● AH-64D Longbow sta ai simulatori di elicotteri come ATF sta a quelli aerei. Realizzato da Andy Hollis, uno dei massimi esperti di simulatori di volo del mondo,



questo titolo vi metterò ai comandi del più potente elicottero esistente, e grazie al suo sofisticato motore grafico promette di possedere una grafica da lasciare a bocca aperta. Un potente generatore/editor di missione consentirà inoltre di poter giocare a lungo e in 12 scenari differenti senza dover ripeter mai due volte (se non lo vogliamo) la stessa missione Previsto inizialmente per il mese di Marzo, il gioco vedrà la luce a Giugno solo su piattaforma PC.

MINDSCAPE

• Steel Harbinger è una strana avventura tridimensionale in cui il giocatore è libero di fare assolutamente quello che vuole, dal momento che il gioco non possiede i consueti livelli di gioco ed è dotato di una frama che si adatta alle decisioni del giocatore. Nei panni lilla di una intrepida eroina dovremo combattere un virus

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO - LOS ANGELES 96

mutageno che sta facendo degenerare ogni forma di vita presente sul nostro pianeta. Una buona grafica e un discreto sonoro sono di supporto a questo prodotto che verrà rilasciato a Settembre.

NCAA Football è la nuova simulazione

che permette di rivivere le partite del campionato universitario americano, che forgia praticamente ogni campione che si distingue in questo sport. Tonnellate di statistiche, tattiche collettive e giocate individuali permetteranno a chiunque provare l'ebbrezza di vincere l'Orange Bowl.

OCEAN

● Tunnel B1 è un misto tra Wipeout e Doom. Infatti, pilotando a folle velocità tra tunnel e canaloni a bordo di una velocissima astronave dovremo aprirci un varco tra le fila nemiche comandate dal solito generalone malvagio. La grafica è splendida sia per

dettaglio che per fluidità, anche se la struttura di gioco non si può definire originale. La gestione dei punti di luce è molto buona, così come la colonna sonora, intensa e d'atmosfera. Il gioco sarà ultimato (si spera) entro Natale sia per PC che per Saturn e per Playstation.



MICROPROSE

• Magic: The Gathering è praticamente pronto, anche se devono essere apportati ancora alcuni ritocchi all'Intelligenza Artificiale. Basato sull'omonimo gioco di carte, Magic ha goduto degli sforzi del mitico Sid Meier per quanto riguarda il sistema di gioco, che simile a quello di una avventura, ci immergerà nelle incantate atmosfere di Dominia alla ricerca di fama, gloria e potere. Ad Ottobre per Windows 95.

Battle at Antares è il secondo episodio del fortunatissimo Master of Orion, un gioco di strategia ambientato nello spazio. Ora dovremo guidare un piccolo gruppo di pioneri tra i vasti spazi siderali per colonizzare la galassia. Naturalmente incontreremo razze aliene che vorranno impedircelo, per cui dovremo attrezzarci anche per intense guerre interstellari.

Le razze aliene saranno
13 e la grafica e
l'intelligenza artificiale del
computer saranno di
altissimo livello. Sarà
presente anche un'opzione
multiplayer. A Settembre
solo su PC.



NEW WORLD COMPUTING

Heroes of Might & Magic II è il seguito del gioco di strategia che in America ha avuto così tanto successo. Con nuovi tipi di terreno, nuovi personaggi, aree di gioco più ampie ed una grafica sensibilmente migliorata, questo prodotto si rivolge agli appassionati di giochi di strategia. Uscirà ad Ottobre sia per DOS che per Windows 95.

PSYGNOSIS

- In Zombieville il giocatore interpreta il ruolo di un reporter che si imbatte sui risultati di un progetto militare ultrasegreto il cui risultato è stata una vera catastrofe, dal momento che ha trasformato gli abitanti di una pacifica cittadina in morti viventi.
 Questa avventura horror-umoristica piacerà a molti, vista la bella grafica e la colonna sonora d'atmosfera. Il gioco arriverà nei negozi alla fine di Settembre e sarà (per ora) solo su PC.
- Ecstatica 2 è il secondo episodio di un'avventura dinamica di grande successo. Questa volta il personaggio principale dovrà fare i conti con un malvagio mago che trama contro il destino

AIUTO, ARRIVA ZIO BILL!

Uno dei fenement più importanti emersi in questa fiera è la determinazione da parte di Microsoft di inserirsi come editore di inferimento nel mercoto dei videogiachi. Lo sforzo dimostrato per entrare in forze in un mondo che fino ad ora la casa di Bill Gates aveva un poi inobbato, è stato veramente impressionante, è lo si è potuto percepire non solo dall'immenso stand che rivaleggiava con quelli di case storiche come Sega è Nintendo, ma anche dalla quantità e qualità di titoli (tutti per Windows 95) che la software house americana ha voluto mettere in cantiere nel giro di pochi mesi. Oltre a Microsoft Close Combat, di cui avete potuto leggere nelle pagine precedenti. Deadly Tide è un frenetico gioco d'azione sottomanna alla Chaos Centrol, con una buona grafica, un'ottima fluidità ed una colonna ionara assolutamente da sballo. Come piloti dell'astronave sottomarina Hydra dovremo distruggere orde di alieni che tentano di sammurgura la terra sotto una coltre d'acqua. NBA Full Courri è invece un gioca di pallacanestro datato di un sistema di controllo molto semplice è immediato, oltre che di un sonoro che riproduce fedelmente suoni è musiche presenti nel campionato professionistico americano. E' presente la capacità di gioco multiplayer (fino a 4 giocatori) è si utilizzano le statistiche di tutti i veri giocatori NBA, de Shaquille O'Neal à Micheal Jordan, compresi i giochi è le tottiche proprie di agni singolo allenatore. Pronto per Ottobre. Monsteri Track Madness è infine un promettente gioco di guida che promette mirabilie dal momento che prevede un supporto diretto per la scheda acceleatrice 3D FX. La grafica è molto fluida ed è possibile guidare anche fuori dei tracciati prestabiliti. E' supportata una modalità multigiocatore fino ad un massimo di 4 persone. Pronto ad Ottobre.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO - LOS ANGELES 496

dell'umanità. Dovremo combattere contro zombi, ghoul e vampiri in un'atmosfera dal grande fascino. La grafica elissoidale è stata ulteriormente migliorata, così come pure il sistema di controllo. Novembre solo per PC.

POICKET SCHENUE

● Con Rocket Jockey la casa americana ci propone di partecipare ad uno sport estremamente violento. I giocatori pilotano dei velocissimi razzi in una corsa senza regole in cui solo i più forti ed esperti arrivano al traguardo. Infatti, i razzi possono curvare solo tirando dei cavi contro dei pali disseminati lungo il percorso in maniera che questi facciano da perno. Prontezza di riflessi e tempismo sono quindi indispensabili, tenendo anche conto che i cavi possono essere anche utilizzati per far cadere gli avversari. Un'ottima grafica e una buona fluidità caratterizzano questo gioco. Per Natale su Windows 95.

SHOUSE

■ Magic: The Gathering. No, non avete letto male. Ora i giochi basati su Magic sono due, dal momento che anche la Acclaim ha ottenuto i diritti per un gioco su questo tema. Il demo che abbiamo visto ci ha lasciati un poco perplessi, dal momento che un gioco d'azione basato su un gioco di carte delle potenzialità di Magic proprio non ce lo aspettavamo, visto che a nostro parere è forse un po' riduttivo utilizzarne solo l' ambientazione e non anche le meccaniche di gioco. Comunque il producer con cui abbiamo parlato ha giurato che su questo progetto la casa americana nutre le migliori intenzioni, per cui non ci resta che aspettare e vedere. Il gioco uscirà a Marzo del 97 prima per PC e subito dopo per Playstation e Saturn.

SSI

essere davvero splendido. Coprirà il periodo moderno, permettendo quindi a tutti gli appassionati di cimentarsi coi carri M-1, coi missili anticarro, con gli elicotteri e con tutto ciò che così tanto ha impressionato le folle televisive di tutto il mondo durante la Guerra del Golfo. Gary Grisby ha assicurato che l'apzione di gioco uno-contro-uno sarà pienamente implementata e che l'editor/generatore di scenari sarà ancora più potente e completo. Insomma, c'è già di che leccarsi i baffi...

Il programma sarà nei negozi durante i primi giorni di Ottobre e girerà solo su PC.

SEGA

Finalmente la casa giapponese ha deciso di cominciare a convertire i suoi titoli più famosi anche per PC. Daytona USA vedrà infatti la luce alla fine di Ottobre e promette di generare nei possessori di PC la



stessa febbre frenetica che ha colpito quelli del Saturn. Il gioco

dovrebbe molto simile all'originale, e rimanere fluido anche sui Pentium meno muscolosi grazie ad un nuovo metodo di ottimizzazione del codice che dovrebbe fare meraviglie. Per ora il demo gira bene solo sui P/166, comunque è lecito sperare nelle promesse del colosso nipponico.



• Con Tenka la casa inglese si cimenta col genere alla Doom.
Oltre 20 missioni da completare con armi di tutti i tipi, dal fucile laser, al lanciarazzi, fino a terrificanti missili a ricerca calorica. Lo humor non manca durante lo sterminio di avversari umanoidi, di robot e di orripilanti mutazioni genetiche. Il motore grafico promette meraviglie, mentre ancora non si sa se verrà reso disponibile un editor di scenari ufficiale. Pronto per PC appena prima di Natale.

MATORCHIA

prodotto estremamente interessante, essendo uno sparatutto 3D realizzato utilizzando il motore di Doom 2. Il gioco è realizzato molto bene e possiede anche delle insolite caratteristiche da RPG che lo rendono



abbastanza originale nel suo genere. L'ambientazione è medievale ma con alcuni tocchi moderni tipo mitraglietta uzi e lanciafiamme che allegramente carbonizza tutti i nemici che ci capiteranno a tiro. Disponibile a metà Giugno su PC.

70401146

• Tom Clancy's SSN è il nuovo gioco di sommergibili nucleari ispirati ai tecno-triller del celebre romanziere omericano. Visto il costo della licenza, c'è da aspettarsi una buona realizzazione, anche se il piccolo demo che girava in fiera non consentiva di formarsi un'opinione al riguardo.

TIME WARNER

- Star Control 3 è un'emozionante avventura intergalattica, coronata da momenti di pura azione. Questo gioco di fantascienza unisce battaglie tra astronavi con l'esplorazione di un vasto universo spaziale. Come comandante in capo, dovrete affrontare personalmente gli emissari di 24 diverse razze di alieni, mentre cercate di salvare la struttura del tempo spaziale. L'uscita del gioco è prevista per Agosto su PC.
- Con MIA ritorniamo a ricordare la guerra del Vietnam, nella quale migliaia di americani hanno perso tragicamente la vita. MIA promette di essere un ottimo simulatore di volo, mettendo il pilota al comando di diversi aerei mentre combattiamo per sopravvivere a difficili missioni. L'uscita del gioco è prevista per il prossimo Dicembre su PC.

S TOP TOP

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO LOS ANGELES 96



CUPIOSITA DALLA PIÚ GRANDE E BIZZARRA FIERA DEL MONDO



E3 si è tenuto per la seconda volta all'interna del Los Angeles Convention Center un'enorme e modernissima struttura dotata di oltre 40.000 metri quadri di spazi epositivi; tutti al coperto e dotati di aria

condizionata. Nonostante l'incredibile quantità di

Particolarmenta
pittoresco era lo stand
di un distributore
americano che aveva
ricostruito un castello
medievale fin nei





I tornei organizzati all' E3 sono stati numerosissimi, da quello di Virtua Fighter 2 (in cui la Sega regalova al primo classificato un gioco da bar a scelta!) fino a quello di Duke Nukem 3D, che per festeggiare l'uscita nei negozi della versione completa del gioco, aveva anche

piazzato
all'interno del
proprio stand
un Duke in
carne e ossa,
impersonato
da un
culturista

incredibilmente muscoloso.
Naturalmente non sono
riuscito a resistere alla
tentazione di una bella foto di
gruppo...





Alcuni degli stand erano davvero enormi. Tra questi spiccavano in modo particolare quelli di Sega (con oltre 250 macchine in funzione tra coin-op e

console), della Nintendo (con ricostruito addirittura un cinema in cui veniva proiettata periodicamente una presentazione dell'Ultra 64) e della Microsoft (con un campo da basket in cui si potevano giocare partite di pallacanestro virtuale).

Lo stand della Wilhams dedicava quasi
del coin-op di War Gods, il nuova
picchi aduro alla Montal Kombat, che entro
Natale verrà conventito anche per
Playstation, Saium e Ultra 64.





A proposito di picchiadura: ecenti famoso
Davide Pasca, il programmatore di
Toshinden per PC posare assieme ad
Andrea Griffini accanto alla ua creatura
subito dopo la presentazione afficiale
avvenuta il primo giorne della fiera. Della
serie: prossimamenti su questi schemis

Al tomeo di The Need for Speed SE, Roy ha mantenuto fede alla sua fama di grande guidatore configgendo al ripetizione un'agguerrita concorrenza formata da giornalisti trancesi canadesi e tedeschil





NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI PLAYSTATION



nameo

SONY



Vuoi essere aggiornato sulle novità di PlayStation? Compila il coupon a lato e spediscilo à Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i luoi dati"

🏋 costo della telefonoto è di 🖫 952 👚 IVA al minuto. SV - Servizi Vocali

Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A. Wa Flaminia 872, 80191 Rome (eletrono 86/338181)

🕒 e PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. RIBGE RACER REVOLUTION in proprietà di NAMCO LTD. Tutti i diritti riservali

К	meteria	00 IIII 0411	19010 3410 1101	in i dalamenti.
	Norae e Cogeanne			
į	Indivitati			
ŀ	Città		Prov	CAP
li	Età Telefono			
ľ	Possiedo una PlayStation		□ Sì e n°.	

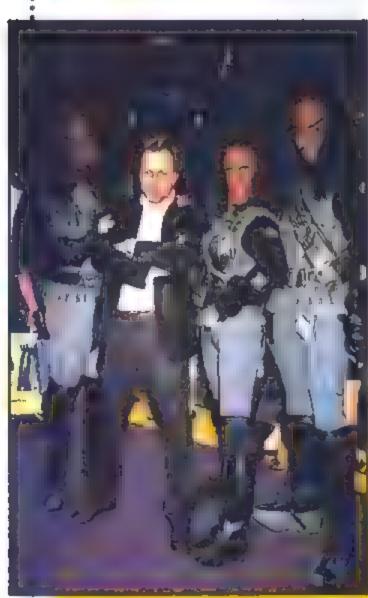
□ Adventure/Simul. □ Sport □ altri _____

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO LOS ANGELES 96

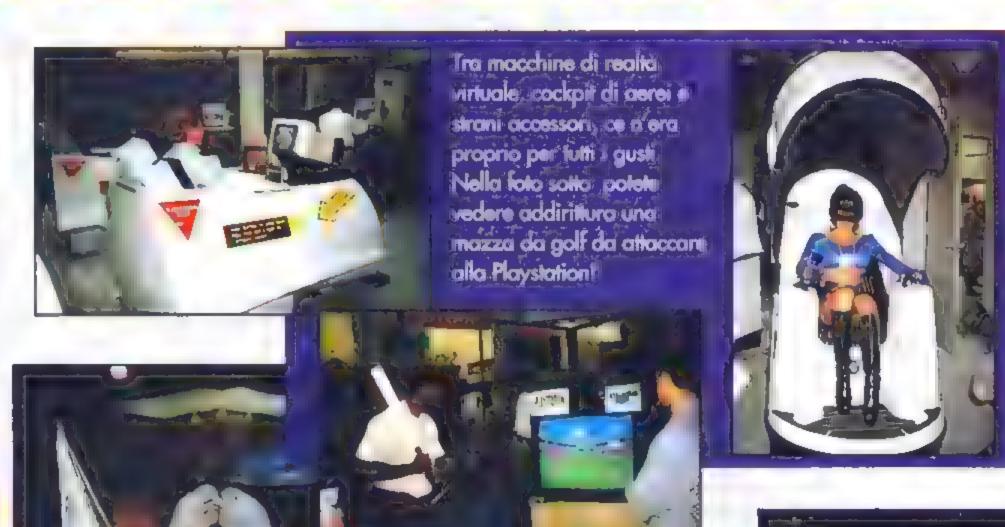


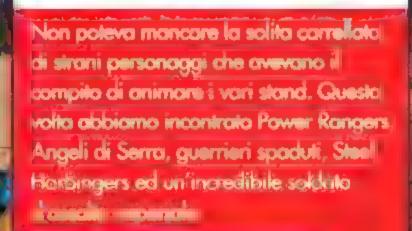


CURIOSITA DALLA PIÚ GRANDE E BIZZARRA FIERA DEL MONIO



I Klingon esistono davvero! Una banda di questi extraterrestri guerrafondai si è infatti aggirata per tutto lo show, muovendosi in maniera davvero minacciosa. Devo ammettere che vedersi all'improvviso piombare addosso questi altissimi e loschi figuri ha inquietato anche me Naturalmente il più duro e cattivo di tutti era il loro (e nostro) capo: il secondo da sinistra..







E' proprio vero che l'America è un grande paese: se non a credete guardate il tipo di auto che usavama per recarci alla fiera



NON SOTTOYALUTATE LA POTENZA BI PLAYSTATION





Vuoi essere aggiornato sulle novità di PlayStation?
Compila il coupon a lato e spediscilo a Sony Electronic Publishing
S.p.A. Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la
PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati

Il costo della telofonata è di i. 952 | IVA al minuto. SV: Sorvizi Vocati

Distribuite de Sony Rectronic Publishing S.p.A. Wa Floreinia 272, 00191 Rome Telefone 86/33048

De PlayStation sono morchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. RIDGE RACER REVOLUTION De proprietà di NAMCO LTD. BATTLE ARENA TOSHINDEN-2 e i suoi personaggi sono proprietà di TAKARA Ce. LTD. CO TAKARA Ce. LTD. 1996. Tutti i diritti risorvali

VOCI IO SAPERE THITO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Norte e Gognenie		
Indirizzo		
Città	_ Prov	CAP
Età Telefono		
Possiedo una PlayStation 🔲 NO	□ Sle n°	giochi
l miei generi preferiti sono 🗀 Racing	🔲 Shoot	Combat /Fighting
🗔 Adventure/Simul. 🗇 Sport	□ altri	

La saga culto di guerre spaziali nata e cresciuta su PC approda sulla Playstation, con esiti sconvolgenti. Preparatevi alla guerra contro i Kilrathi.





WING COMMAND

Playstation sono molto

Playstation sono molto

numerose di questi
tempi, ma nessuno aveva
ancora tentato di proporre
un colosso multimediale
(ben quattro CD) del
calibro di Wing
Commander 3, il terzo
capitalo della saga
fantascientifica che
narra le vicende della
guerra tra gli umani e i

Kilrathi, una razza di imponenti uomini-leone. Il gioco si svolge alternando missioni di guerra, combattute a bardo di diversi tipi di caccia, a lunghi intermezzi cinematografici interattivi a bordo delle astronavi più grandi su cui siete imbarcati; qui dovrete imparare a conoscere i vari membri dell'equipaggio che vi aiuteranno (o vi ostacoleranno) nel corso della guerra. In questo modo, missione dopo missione, la lunga storia di Wing Commander 3 si costruirà davanti ai vostri occhi, come un ottimo film di fantascienza. E questa è proprio la caratteristica fondamentale del gioco che ne ha decretato il grande successo: la profondità della trama, rappresentata grazie a filmati di qualità incredibile, che legano tra loro in una saga indimenticabile la successione delle battaglie. A questo proposito il full

ad una rappresentazione
quanto mai nitida
e fluida dei filmati,
raggiungendo una
qualità cinematografica
davvero superlativa.
Per quel che riguarda la
parte giocata di Wing
Commander 3, la grafica in
alta risoluzione e il texture m
sono di altissimo livello, con
fluide e prive di rallentament
equivalente su PC era possib
Pentium più pompati); le mis

contribuisce

alta risoluzione e il texture mapping sono di altissimo livello, con animazioni fluide e prive di rallentamenti (una resa equivalente su PC era possibile solo sui Pentium più pompati); le missioni inoltre sono molto varie, e coinvolgono una gran quantità di astronavi, tra cui, oltre a orde numerosissime di caccia, anche enormi navi da guerra corazzate. La struttura delle missioni varia di continuo, e questo fa aumentare molto la longevità del gioco, anche se l'azione dei vari combattimenti non è poi così diversa.

Grafica ottima, missioni varie, filmati splendidi; tutto sembrerebbe fare di Wing Commander 3 un gioco imperdibile, ma purtroppo ci sono anche alcuni problemi.

Il primo riguarda l'enorme quantità di comandi che dovete essere in grado di gestire con il joypad; i tasti
vanno combinati in più di un
modo per ottenere la varietà di
combinazioni richiamabili dalla
tastiera di un PC, e questo a volte
è fonte di disorientamento, anche
se i comandi più usati sono
accessibili direttamente.
Il secondo ha a che fare con la
manovrabilità del vostro caccia in
risposta alle direzioni del joypad,

un po' legnosa; un joystick sarebbe

senz'altro più
indicato per il
controllo. Il
terzo è il parlato
interamente in
inglese,
senza
sottotitoli. In
conclusione:

un ottimo titolo, con una grande grafica e una bellissima storia sotto, che avrebbe bisogno di un sistema di controllo diverso da quello che il joypad della Playstation mette a disposizione.

Antonio Perna

Casa: Origin Genere: Combattimento Difficoltà: Media N° di giocatori: I

Voto: 910

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÁ:

FATTORE KAPPA:

.

.........





La Electronic Arts ci fornisce la sua personale versione del film interattivo, proponendoci un titolo che ci farà indossare i panni del medium a caccia di un efferato assassino.





PSYCHIE DETERMINE

a vostra avventura inizia quando, al termine di un vostro spettacolo, venite ingaggiati da una affascinante bionda che vi catturerà con un sorriso sapiente e una bella busta piena di dollari; vostro compito sarà di indagare sul presunto suicidio di suo padre, morto di recente. Voi reciterete la parte di tale Eric Fox, un medium con la capacità di entrare nella mente degli altri per vedere cosa frulla loro nel cervello.

Iniziando a indagare verrete presto coinvolti in una lunga catena di delitti dietro ai quali si nasconde un ambizioso progetto di dominio globale delle menti, ad opera di un potente telepate entrato in possesso di alcuni misteriosi dispositivi che gli consentono di amplificare a dismisura i suoi poteri.

Tutte le vostre fatiche dovranno pertanto essere rivolte a procurarvi qualcuno di questi dispositivi, a capire come funzionino e in che modo vengano utilizzati dal vostro avversario. Al termine delle indagini vi confronterete mente contro mente con il vostro nemico nel gioco del Diamante Nero, manipolando direttamente le persone con cui siete venuti in contatto, per cercare di vincere la partita.

Psychic Detective è un vero e proprio film interattivo, dove le vostre

decisioni porteranno a profonde variazioni della trama e a diverse situazioni. La storia vi scorrerà davanti vista dagli occhi dell'individuo che controllate mentalmente, e in ogni momento potrete passare da una persona a un'altra con la quale siete in contatto diretto, passando a seguire altre diramazioni della trama principale. Se vi trovate al momento giusto nel posto giusto, riuscirete a ricostruire la storia in cui siete stati coinvolti e a scoprire gli indizi che vi servono per vincere il gioco finale. Le possibili combinazioni che permette un sistema di gioco di questo tipo

> sono tantissime, ma la trama di fondo della storia non può cambiare più di tanto, quindi in fin dei conti ad ogni nuova partita vi limiterete a cercare di trovare le informazioni che vi servono per completare vittoriosamente l'avventura,

diverso in particolari momenti chiave.

È sempre il solito difetto di tutti i film interattivi: si ripetono costantemente, e alla lunga vi

annoieranno. La storia di Psychic Detective è però molto originale e intrigante, e se capite bene

l'inglese parlato riuscirà ad affascinarvi, spingendovi a giocare più volte anche solo per riuscire a scoprire tutti i segreti che la trama nasconde.

Tecnicamente il full motion video della Playstation è di qualità praticamente cinematografica, e la regia delle riprese riesce ad essere inquietante quanto basta per catturare la vostra attenzione. Poco altro da dire quindi: la storia appassiona, la realizzazione è buona, ma tenete presente che la longevità di Psychic Detective non è gran cosa.

Antonio Perna







QUAKE: IL TERR

Durante l'ECTS (di cui abbiamo ampiamente parlato nel numero scorso), l'intrepido inviato di K ha avuto l'invidiabile occasione di intervistare Jay Wilbur, uno dei massimi esponenti della Id Software, la software house americana che dopo Doom, Doom 2, Heretic ed Hexen sta per sfornare (e vedremo in che termini) Quake, forse il gioco più atteso di tutti i tempi.



Comincio brutalmente dall'informazione che più interessa in questo momento ai nostri ettori: quando pensi che sarà finito il gioco?

Jay Wilbur:

Ah, partiamo subito dalle domande difficili! (ride). Per cavarmela con una battuta potrei dirti che il gioco sarà pronto... quando sarà pronto! (ride ancora). Comunque, parlando più seriamente, stiamo lavorando a pieno ritmo per farlo uscire prima possibile. Si tratta però dei progetto più complesso ed ambizioso mai intrapreso dalla nostra società, per cui dovrete avere ancora un po' di pazienza: il gioco uscirà quando secondo noi sarà perfetto...

K:

Scusa Jay, ma uscirà prima o dopo l'Estate?

J. W.:

E chi lo sa? lo spero prima, ma potrebbe benissimo essere anche dopo...

K:

A che punto siete con lo sviluppo?

J. W.:

Secondo me ad un buon punto. Abbiamo già completato i primi tre livelli e ci mancano pochi ritocchi perché diventino definitivi (infatti il demo giocato dal sottoscritto, quello di cui vi ho parlato nello scorso numero, comprendeva anche questi primi tre livelli, n.d.r.), le armi sono quasi state tutte scelte e il motore grafico è pronto ormai al 90%. Anche per gli effetti sonori siamo messi bene: dobbiamo affinarli e renderli del massimo impatto, ma le idee di base ci sono già tutte...

Ci rimane poi da ottimizzare il più possibile il motore grafico, ma questo la faremo quasi certamente alla fine di tutto il lavoro, e dovremo nostro prodotto. Questo sarà uno dei nostri obiettivi primari nei mesi a venire: Quake dovrà essere incredibilmente giocabile...

K:

Insomma, vi aspetta ancora un sacco di lavoro.

J.W.:

Indubbiamente. Su Quake siamo impegnati con oltre l'80% delle nostre risorse umane (leggi programmatori, grafici, tester ecc.). In questo momento stiamo lavorando sull'aspetto definitivo delle varie armi e della grafica in

generale (porte, finestre, ecc.). John (Carmack, n.d.r.) poi, sta pensando anche a qualche arma particolare da inserire. Ha già qualche idea, ma non posso svelare nulla. Vogliamo che Quake sia il gioco più bello, divertente e coinvolgente della storia dei videogiochi, e credimi, son convinto che ci stiamo riuscendo!

K:

C'è stato un momento in cui si pensava che avreste sfornato un gioco puramente Fantasy con spade, alabarde, e così via. Come mai adesso nel demo multiutente troviamo invece un sacco di armi da fuoco?

J.W.:

Devi sapere che siamo partiti da un gioco Fantasy; e infatti ci sarà il drago. A proposito,



ti dò un consiglio riguardo al drago: se lo vedi scappa! Imparerai a temerlo! (ride). Poi però abbiamo preferito scegliere un'ambientazione che sia un mix tra un Fantasy e un fantascientifico. Fondamentalmente le armi saranno più da fantascienza e i mostri e i luoghi più da Fantasy. Niente spade o alabarde quindi, almeno per ora!

K:

Parlami dei mostri presenti nel gioco. Nella versione multiutente shareware non sono presenti se non utilizzando dei programmi esterni...





EMOTO SI AWICINA

J.W.:

Ci saranno valanghe di mostri! Nel gioco definitivo i mostri saranno praticamente tutti nuovi, e ognuno di essi sarà dotato di un proprio comportamento e di abilità speciali.
Con molta probabilità anche loro saranno dotati di armi avanzate come laser e lanciarazzi, insomma le stesse armi che useranno i giocatori.
Questa è una buona idea, ma andrà testata a fondo perché il livello di difficoltà verrebbe di molto incrementato Vedremo...

K:

E' vero che la grafica di muri ed edifici sarà tutta precalcolata?

J.W.:

Certamente. Stiamo facendo un enorme sforzo in questa direzione. Il nostro punto di vista è quello di permettere alla più ampia gamma possibile di utenti di poter giocare con Quake. Non è mai stata una nostra politica quella di produrre software che per girare bene necessitava di microprocessori superpotenti. Doom girava già bene sui 386/40, mentre Doom 2 era fluidissimo su un 486/33. In quest'ottica abbiamo deciso di utilizzare al massimo la grafica precalcolata: forse le ombre si muoveranno sempre in maniera simile, ma il vantaggio che l'utente medio ne ricaverà in termini di velocità e fluidità grafica lo ripagheranno enormemente di questo piccolo

artificio tecnico. Nella stessa ottica vanno poi valutati anche i nostri sforzi per ottimizzare il nuovo motore grafico. Quello che vorrei sottolineare è che stiamo sperimentando innovazioni che porteranno avanti i confini della tecnologia: dopo Quake immagino che usciranno un sacco di cloni come è già successo per Doom e per gli altri giochi da noi prodotti.

K:

Quando avete cominciato a lavorare su Quake?

J.W.:

Ufficialmente circa due anni fa. Alcune ideeguida che muovono Quake risalgono invece a quattro anni fa, quando per Doorn e per i motori grafici successivi eravamo dovuti scendere a qualche compromesso dal momento che i giochi dovevano essere veloci, divertenti e giocabili. Ora che abbiamo un parco di computer mediamente più potente di allora e che alla Id Software abbiamo molti più soldi per sviluppare le nostre idee, possono finalmente essere realizzabili alcune nostre intuizioni di quegli anni. Devi però tenere conto che all'inizio

su questo gioco lavoravamo in due e che solo dopo le prime fasi di sviluppo del progetto si sono via via aggiunte tutte le altre persone del nostro staff.

K:

Che tipo di idee erano per necessitare quattro anni di attesa e di sviluppo della tecnologia?

J.W.:

Per esempio, la struttura dei livelli. In Doom, per la prima volta, è stato introdotto in un gioco l'idea di alto e di basso. Voglio dire che prima in Wolfenstein i pavimenti dei livelli erano piatti e noi invece li abbiamo trasformati in scale, rampe e gradini. In altre parole, tutto sembrava molto più vero! Oggi con Quake la

situazione è la stessa: la struttura dei livelli è finalmente come quella di un edificio reale. O almeno ci va molto vicino. Ora ci possono essere un sacco di stanze le une sopra alle altre, balconi, piattaforme sopraelevate e stanze e cunicoli segreti dentro o sotto l'acqua e la lava. Un'altra cosa che siamo riusciti a realizzare bene soltanto oggi è la gestione del movimento della testa del personaggio: ora possiamo guardare non solo in alto e in basso, saltare e strisciare, ma anche guardare e sparare direttamente sotto i nostri piedi. Per cui, da un balconcino sporgente potrai sparare a tutti i tuoi avversari che attraversano una porta sotto di te! Questi sono solo due esempi che influiscono sulla giocabilità finale, ma te ne potrei fare anche alcuni altri di tipo più tecnico...

K:

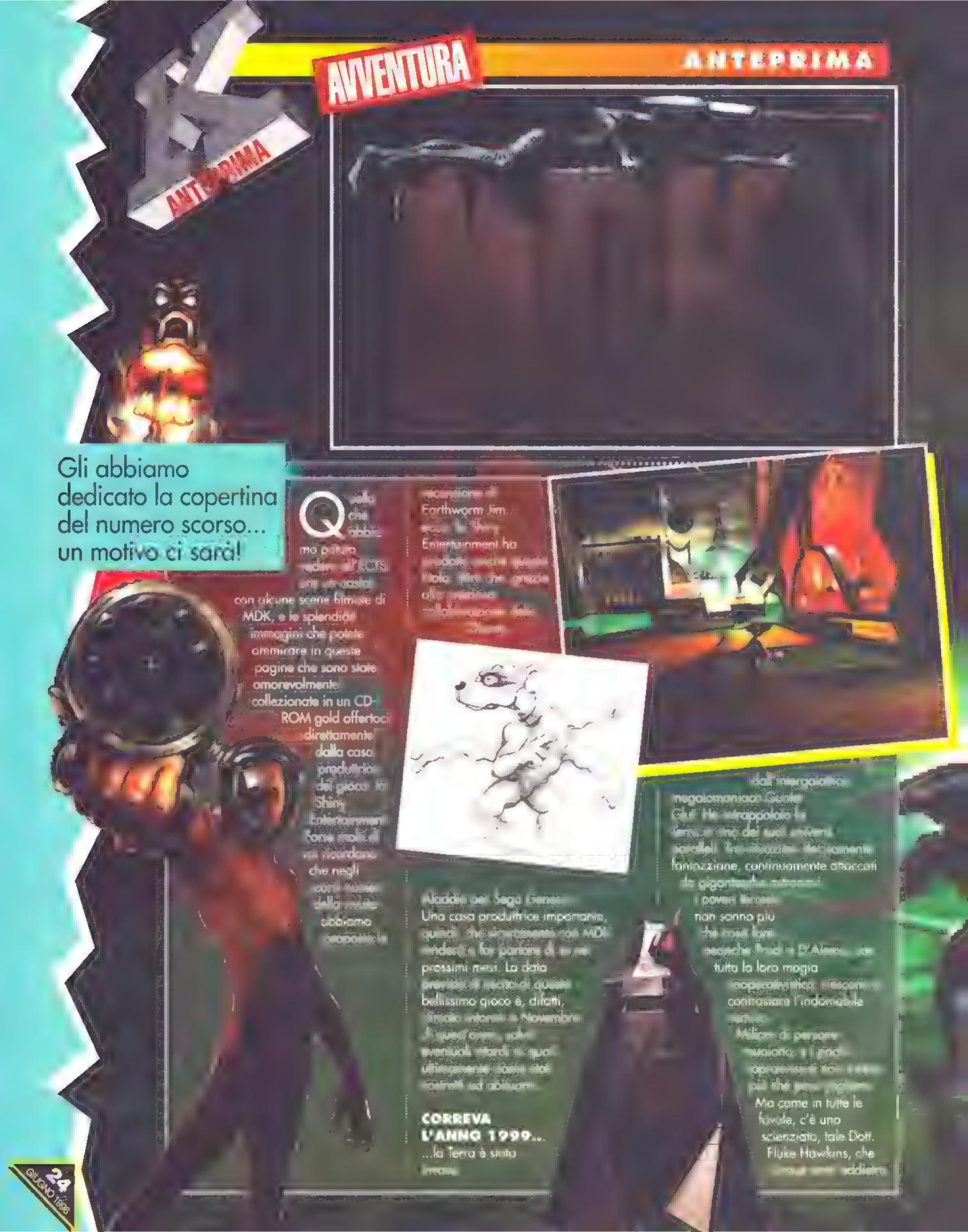
E per quanto riguarda un Quake da giocare via Internet? Sono soltanto voci o c'è qualcosa di vero?

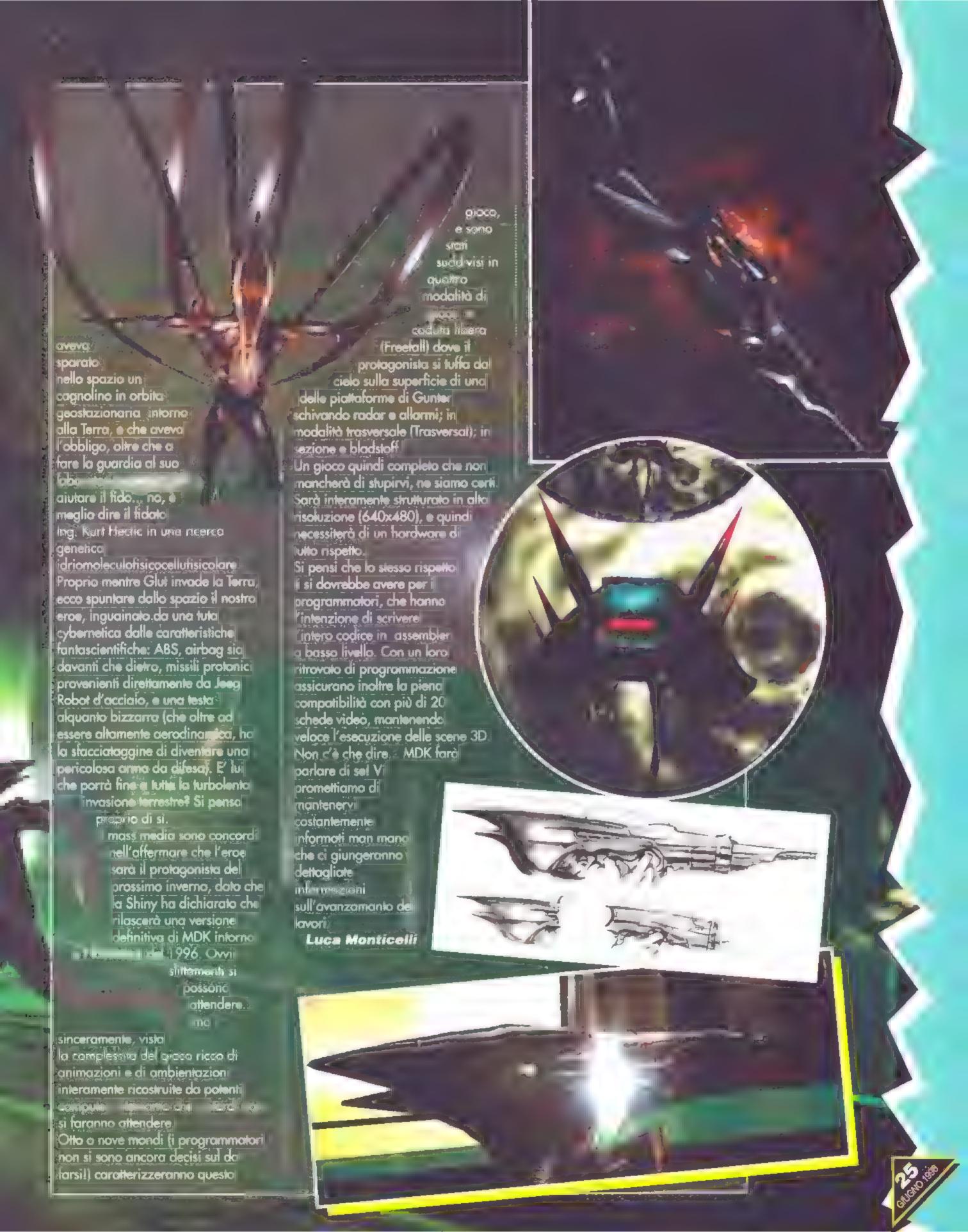
J.W.:

Via Internet? (ride). Ci stiamo pensando seriamente E' indubbio che la Rete sarà il futuro verso cui si svilupperà la tecnologia. Non posso sbilanciarmi troppo, comunque sappi che, per come è costituito adesso Quake, voglio dire il motore grafico e la grafica precalcolata, il gioco è già quasi predisposto per funzionare. Del resto, anche nell'esperienza multiutente il problema risiede quasi tutto nell'affidabilità e nella velocità delle linee di trasmissione. E anche in Internet, più o meno, i problemi sono simili.













E' quasi pronto il gioco che rivoluzionerà la concezione di videogame sul computer.

itime von hand an't wil' take yah in thy secrets of Nevahwohd. Come on accolsero in quel di Bologna un tranquilla week-end di gelo e sole, armai lunghi mesi ta quando, dapo settimane di dialoghi via telefono-modern-fax-segnali di fumo, giunse il momento del grande

ncontro con Raven
I grande lavoro che si
nasconde dietro a
questa uscita è un
vera e propria
multiverso dalle
infinite possibilità e
trame narrative che
si intrecciano
nell'arco di diversi
millenni di SAGA
dell'umanità: il

primo 'periodo',
Lexus, va dal 999
DC sino al 1992,
anno in cui il
misterioso essere
chiamoto Raevaeni
(leggasi Raven) va a
bussare alla porta di
casa di Ivan Venturi
(il Direttore Artistico
di Colors),
rvelandogli i segreti
delle 'anime

tresmigranti', i

2027 si svolgono sezioni

parallele della Saga che coinvolgono diversi personaggi (Luter Malachi, Devo Adam Brain e altri personaggi che incontreremo). Nel 2027 iniziq Neverworld: la storia interattiva di COLORS per il pubblica. Neverworld Hod: II Mondo di Never curiosamente la speculare lonerica di Raven; che si pronuncia Reven. nulla a che vedere con il Natan dei fumeth bonellani) è parte della Saga chi nama della sempitema lata na il bene e il male lma ne siamo proprio sicuri?). I personaggio che vediamo camminare in questo mondo

futuristico dominato dal denaro e dal crimina organizzato è Llam (Joshua Malcolm) kem), un poliziono 'buono' (fino in fondo?) che viene tradito dai suoi commissario, affiliato alla Morsa (la mafia del 2027) e perde a causa sua un fratello. In Neverworld il confine tra beneil e male è molto sottile. Esistono undici aree the rappresentano undici scansioni del mondo reale, correlate ad altrettante ares virtuali alle quali è possibile! accedere tramite apparecchiature chiamate 'vasche virtuali'. Lo stesso Uam è la personificazione della 'Sentinella', un'entità multidimensionale che è al guardia del lato positivo della realtà in ogni epoca. Anche nelle zone virtuali

sono presenti bene e male in egual misura: il lora confine non è una porta solida e visibile ma un battito d'occhi nella nostra coscienza.

Se siete persona attente e costanti avere ceriamente notato che nel settimo capitoki dell'enciclopedia multimediale (K numero 83) si parla approfonditamente di questo Raven. Per i distratti, per chi si fosse messo in collegamento solo ora c semplicamenta per chi non ha voglia di andare a consultare il proprio archivio. riprendo qui di seguito anche alcuni dei punti salienti di

giaco è una croce alla quale sono
collegati diversi link; quattro
corrispondenti agli altrettanti elementi
chiave del nostro mondo (terra, aria,
acqua, fueco), uno (il simbolo dello Yin e

presentazione cona-ombelico del







giaca. Ma andiamo con ordine:
La Terra ospita un avventura interattiva
sel agenti
Criminale delle Banche Dati attraverso la
zone controllate dai Ninja di Downtown
Prima puntata di una serie di avventure

qui intirolata Una Kino Hia (nome di un antico amuleto maledello atiorne al quale ruota l'intero gioca) all'inseguimento di Raul Estesan Estarte De La Frontera. Un gioca della seduzione divisa tra quattro splendide di senso di asservazione

sente - qua e là nel giòco - la mancanza di più parti partate e- magari - video:

ad un prodotto interamente creato e
altamente professionale che ha dovuto
compiere delle scette. La limitazione delle









in maggior para dell'intera Progetto Kaver Ambientato e potetto 2027 (del cuali potrete trovare numerose informazioni

sparse qua e là od ottima copertura dei momenti 'morti' del gioco), NeverWorld (il gioco) gode di un'accurata dose di realismo combattimenti dialoghi, incontri sono lutti legati ai caratteri dei singoli personaggi,

perfettamente inseriti nel contesto generale. Realiemo una perseta me dialoghi e nelle fasi di interazione con cosiddetti PnG (personaggi non giocanti), colori, qual contributacano de la farichiocchiere ad inclicarvi, più o meno palesemente, la retta via. Lo spessore dei personaggi del meto informazioni accessorie contenute nel bocklet allegato al gioco. Attenzione, state si occanda dialoghi accume sono i migliori attrezzi per proseguire, non totevi innervosire da dialoghi spesso apparentemente senza

permette di sposiorsi in ungo e in largo ma l'atte attenzione a nori disperdere iroppe energie e tempo prezioso: il gioco, infatti prosegue col passare del tempo. Audio in traccia (appositamente composto per il gioco) e semplicità di interazione condiscono il tutto.

Nel fuoco la giora di chi si diverte di più a mena il mani il due platformi irradi mi tarri i grandore il ditti univolando illen

velocità di dito
Wildworld, che si snoda
in quattro scenari che
attraversano l'area delle
Banche Dati di
appunto - Wildworld, e
Julius in Buttieland,
dove il robot Julius (già
incommina nel giaco
principale) dovrà
attrantare e

distruggere le creature di

Battleland in dieci
ipervelaci scenari
Il mio personale consiglio è
di tenere sempre e
comunque a portata di
mano blocco notes
quadrettato piccolo e
matite colorate (che ci
volete fare, appartengo
alla vecchia scuola del
caro ZX...; c'è veramente
il rischio di pendersi entro

spazio del CD-ROM è struttato al meglio

più di 200 Mega
dudicati allo spazio
redazionale ed
altrettanti per i
videogame). Si, anche
Raven ha qualche
pecca, altrimenti il K
voto sarebbe stato di
999 o più, ma il
quanto ho appena

detto: il prezzo, Sicuramente si

Ah si, del link dell'Aria. Beh, lo ammetto,
più... stranito. E' qui che lo vesto - e qui mi
dissocio con quanto dello dalla Colors nel
comande - solo apprarentemente senza
senso - analizzerà chi siete. Non cercoit

di capire i suoi
rucchetti o di
interpretare le sue
parole: siate
semplicemente voi
stessi e «sopratiutto
estremamente
sinceri; qui non si
tratta più di un gioco,
si parla direttamente
col cuore della
maechina, con un

entità che vi controlla e vi segue. E sempre vi seguirà.

Luca Fassina









Universi paralleli, Internet, gli Questo è Side Effects, il nuovo adventure da Mediola.

All Pills

o personalmente effettuato a Cagliari una visita presso la società 👢 Mediola, famosissima per aver realizzato il noto Çd-Rom multimediale di Jovannotti: Il Ballerino, vincitore dell'Oscar al Futur Show, L'ambiente è favoloso, 🖷 'armonia che aleggia presso gli uffici anno presagire lavori eseguiti sia con la testa che con il cuore (e con il favoloso pecorino sardo...). Ma di questo parleremo ampiamente prossimamente. Da qualche mese stanno lavorando - ma progetti, che tra l'altre presentante i altre pagine della rivista, e che saranno di indubbio successo sul mercato italiano nei prossimi mesi.

Effects, che durante la presentazioni e Mediolo mi ha lasciato letteralmente a bocca aperta del per della una per del realizzazione

Il termine Side Effects viene usato in informatica per indicare il verificarsi di comportamenti imprevenibili di un software durante la fase di debugging. Questo e ció che accade ai quattro protagonisti della storia mentre stanno laverando ad un programma software che dovrebbe renderli in grado di dimostrare



l'esistenza di universi paralleli, alternativi al nostro. La teoria risiede nel dimostrare che; come su una

inea telefonica a masaguore a differenti requenze centinaia di comunicazioni e due uteri dellegati con accorgano delle presenza degli altri, così è possibile attrezzare un potente computes ac ascoltare le frequenze degli universi paralleli. Giunti ad un passo dalla dimostrazione concreta della loro teoria, permati il musteriora della loro teoria, rimane e che casualmente giunge a noi questo il partica postale, il la roccolta dei

dati delle loro ricerche una videocassella con i oro "diario di borgo" dell'ultima giornata di randa dei Cd-Ron o del software to dercre schaue Grazie a questo materiale sarete in grado di seguire le tracce dei quattro scienziali, arrivando al punto d'incontro dei mondi paralleli, rappresentato dal presente alternativa di Rave City. Sorete come un alieno all'interno di un

prevedeva la vostra precenza mi mi regula di etta por combiare, imprevedibilmente

NON CI POSSO CREDERE...

L'autorità scientifica di Rave City ha il minaz paralela, i grazio id essa bi namio polere di vila e di morte lua individui la gruppo di liosimi i nato a mambere il mana telematico che domina l'universa parallela ncomaptivous distribution and a second dall'autorità scientifica: assoggettare paralleli, compreso il nostre. L'unice arma tel giocotom a l'arrange il senso tattico e, avviamente, il software di Shirt backet to pathy marzial Rose by March 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 Collegate and the second of the second sue abitudini

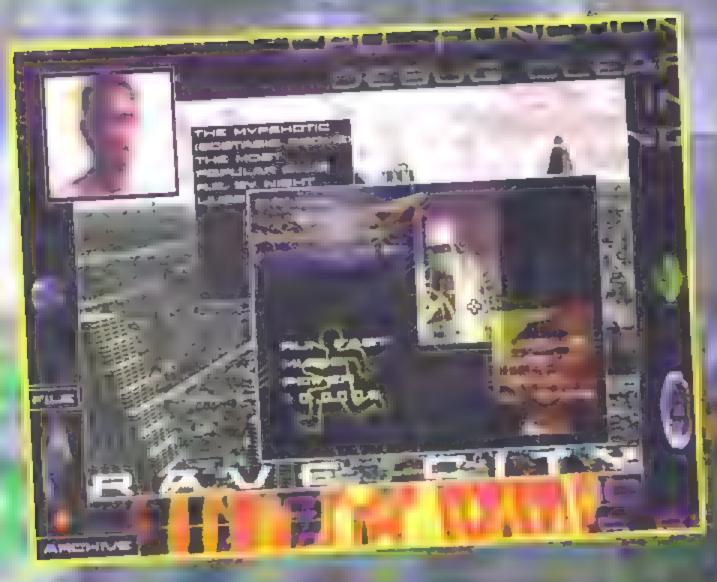
E non dimenticate: Side Effects... comincial a mezzanotte

CHE STAT DICENDO, WILLIE!

Aveta capito benel Il gioco lo potrete iniziare solamente a mezzanotte, ora in gioco nomi il gioco nomi il installa come un videogame usuale.

Dovrete, infatti, digitare l'ultima riga di programma e lanciare il compilatore.







Tick of the control o

The parameter attracts

to parameter attracts

across of love Cir.

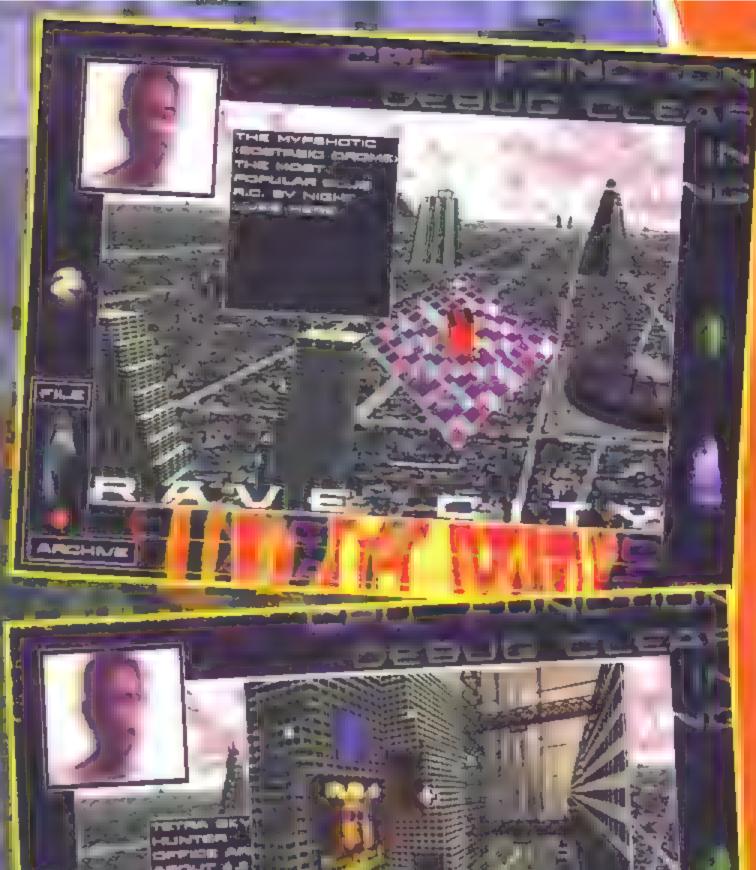
across of love Cir.

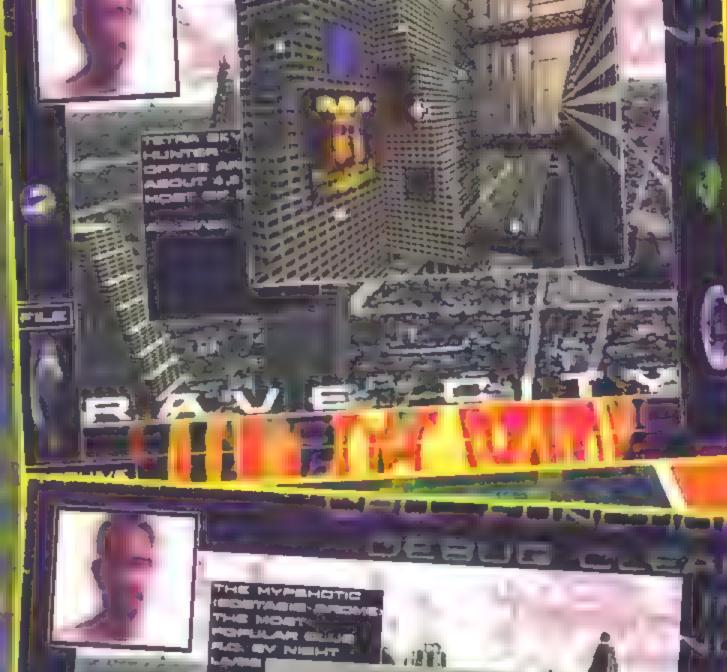
across of love Cir.

across of love Cir.

Ivos Montros











Per la prima volta ecco un gioco su Cd-Rom che vi farà navigare attraverso un ambiente conosciuto, e vissuto dalla parte dei suoi abitanti.





remettiamo che Woodspell, altro gioco proposto da Mediola, è indirizzato ad un pubblico infantile.

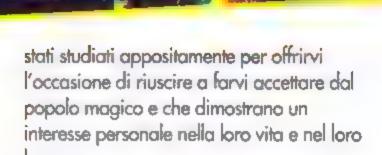
Ho però potuto apprezzare come i programmatori girino per i propri studi canticchiando le colonne sonore del gioco e saltellando come degli gnomi. Quindi non escludo che anche i grandi si divertino ad interagire con un gioco fatto da grandi per piccini, ma che piace soprattutto ai grandi (non so se mi sono spiegato...). Basta guardare negli occhi Fabrizio Vagliasindi durante la presentazione del gioco, che luccicano come quelli di un bimbo davanti ad una vetrina di giocattoli.

Cari piccini, con Woodspell davrete imparare a spostarvi per i boschi come piccoli gnomi, dovrete imparare a conoscere la profondità che si può scoprire in una goccia d'acqua, dovrete guardare le numerose forme di vita presenti su una foglia, e assimilare la sinfonia di colori del crepuscolo, quel momento speciale in cui il giorno sta per diventare notte e in cui il popolo magico è più attivo che mai

Quindi la scopo principale del gioco è quello di guadagnarsi l'amicizia di questo popolo e per aiutarvi a scoprire come, ci sarà il malizioso spiritello Boboy. Prima di trasformarsi in lumaca egli vi vanterà dei suggerimenti in rima che vi forniranno qualche utile

indicazione.

Divertitevi con i giochi,
risolvete gli indovinelli e
superate gli ostacoli che sono



Una volta stabilito un legame tra voi (il giocatore) e le principali cinque famiglie magiche della storia, sarete invitati ad unirvi a loro nello svolgimento della loro vita quotidiana. E alla fine di ognuna di queste avventure vi aspetta un premio tutto da scoprire. Trovando tutti e cinque i tesori vi guadagnerete l'ingresso nella Terra Di Nessuno, dove ritroverete Boboy lo spiritello, che ormai si è trasformato in lumaca. Ora il bello starà nello scoprire la ricetta magica necessaria per farlo ritomare spiritello, vincendo così il premio finale del gioco: un libro tridimensionale e la vostra agenda interattiva personale Inutile dire che grafica e sonoro sono al massimo, e la ricerca nel creare un gioco particolare trasuda da ogni pixel. Anche per questo gioco si presuppone una prossima uscita, intorno ad







IL SERVIZIO TELEMATICO MUSICALE PIÙ COMPLETO IN LINGUA ITALIANA È IN MITTIE IN TEMPO REALE, EDICOLA ELETTRONICA, CONCERTI, TOUR E FESTIVAL, I MIGLIORI ITTI LOU, GIOCHI, SERVIZI E... VISITALO, DIGITANDO:



http://www1.iol.it/rockol

e-mail: gp.dc@iol.it

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

100	Un classico, raccomandato senza riserve
300-899	Un gloco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni
10-798	vincora mello raccomandato ma probabilmente na un paio di aspeto che ne riducono il voto.
\$00.599	La zona di confine un gioco con questo voto a un buon gioca ne a piaca a general
500-599	Girico che ha qualiche qualità, ma chiaramente arche dei problemi evidenti:
00-199	Problemi di giocabilità e di programmazione io rendono un gioco insufficienti
20039	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco sessi
200-258	Qui le cose se fanne serie, si parta di bug e di giocabilità pessimi
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sutto i 100	Nessun gioco na mai raggiunto questi livelli. Se mai ci nuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.



Si ringraziano: COMPUTER ONE 051/343504, PERGIOCO 02/29524256, I BELÈE 02/4223771





K PARAMETRI:

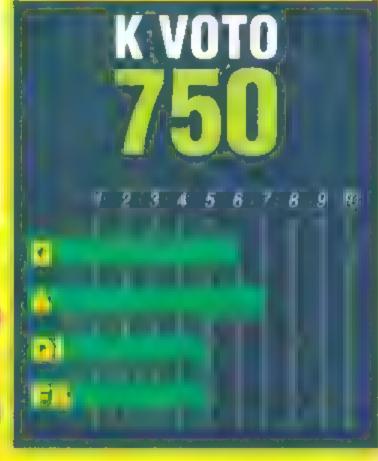
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato il vecchi cari K-parametri.

RAPPORTO QUALITA PREZZO:

Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.



CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" dei gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato patrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?



VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma.

Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.









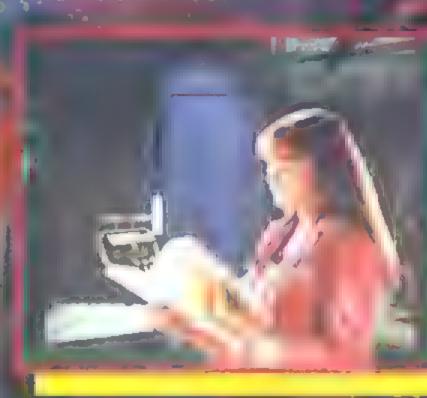
siamo e a risiamo! La Gametek e andata nuovamente a disturbare un divo di Hallywood, anzi tre, per supportare i suoi sviluppatori nella icreazione di un altra 'Oscar' videoludico in materia adventure Christopher Walken, Burgess Moredith e la splendida Tahnee Welch, che sarà la nostra amante assistente-preoccupazione nel corsa del gioco, infatti, saranno tra gli interpreti principali di questo mirabile gioco. Ma non è finita assolutamente qui. Per la musica la Gametek si è voluta appoggiare

Sei CD stracolmi di animazioni,
grande la compositioni di animazioni,
merphanizioni de propositioni di animazioni,
trascinanti. Questo è Ripper, un
Oscar per il cinema trasportato in un
adventure per PC.

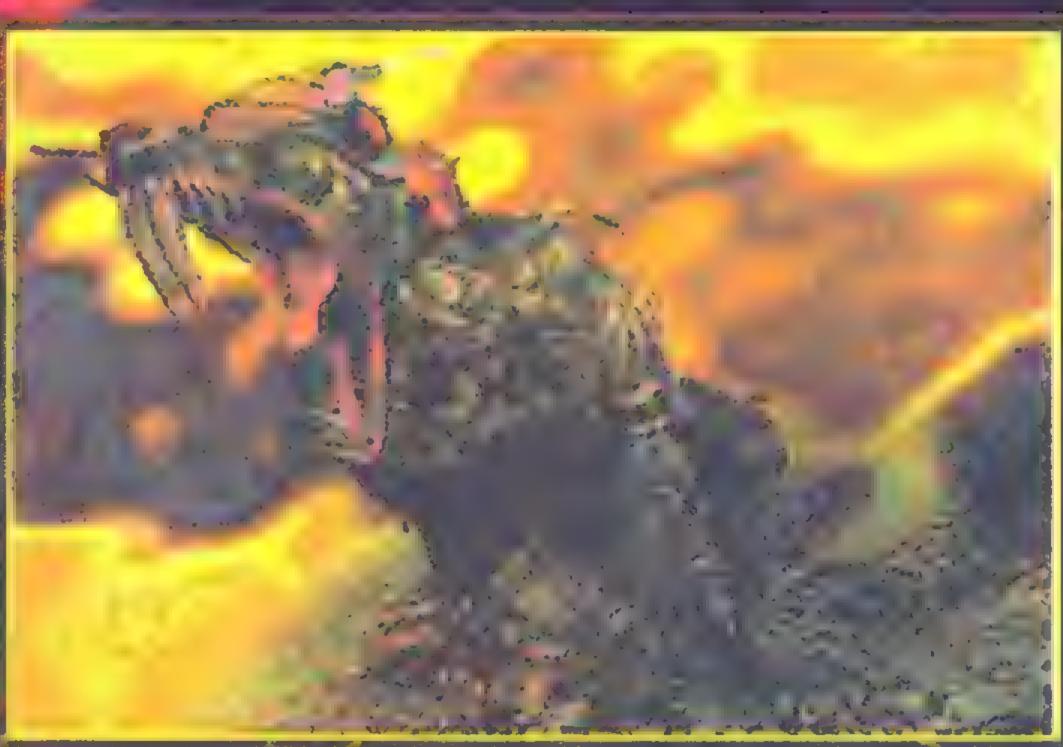
anche a una grassa band del panorama rock, i Blue Oyster Cut per la trama ha voluto prendere punto nientemeno che dal mitico lack Lo Squartatore. Sovviamente Dati i presupposti, quindi, Ripper on peleva che diventare una sorta must per il panarama dei film interattivi alla Phantasmagoria, medius ralam sette tull cum d rista Quando po mezza harmer es conomici consentono di non diver pur Ola acura accazionala e assolutamente insindocabile. Il KVOTO, quindi, deve giocoforza essere più che positivo ina a mio OCCUPATION OF STREET till rico his per to position

plendido film mustim Data
plendido film mustim Data
plendido film mustim Data
prese presepciano de ciella
Gametek di dare vita a questo
prilling sicuramente da todor
ma le motivozioni potranno
essere forse più chiara

petiando un ocanic più approfondito alla storia che Ripper ci propone... Dopo una intro agghiacciante the ulla base the ulla base già stato segnato, entriamo in cena noi. Il nostro nome è Jake
Duintar noi una lutta investigatori della CIA o di qualche altra compagnia di servizi segreti, ma un implici giornalista di voluto cantattare dopo i suoi precedenti recon ambiento per la voluto cantattare dopo i suoi precedenti recon mostri milioni di letteri.



Naturalmente, il nostro
coinvolgimento nella soluzione di
questo caso è diventato più che
totale, al punto che; dal primo
gierno in sui siamo stati contattati
da la pre
altra che sense
li comunate
che si occupa a sua volta del
contattati
cont



avore pil complete he alut affiances la belle é brave athering Fowell che morde cost distribution anche la hastra, pri le nena legreta, dolce meta. Vabbe ne miga dov et No. e difficile immaginaria Oltre al palese tentativo di risolvere il caso per QUALITY OF LOVORS ... Drawl Teverene a pais de notrigizion più pe moigen d'imaglic - prerettolosemente passibile i jostne combite for prime toes. Magnata - le polizie rezent acceptor di quanto nouve apport to Ripper Intercommunications and computer in the care of 2040 = lormai il cellulare è stato sostituito da computer tascabili, scanner

diavolerie

diavolerie

alle quali sianno

già abituati a pensare

la stessa Ripper ei ha

voluto comunicare che la

voluto comunicare che la

pressa ne la mana dia poini

ostro la la comunicare e

realità che a circoname la nostra
lidanzatina tra le procaia, sadula
in coma profundissimo
aspiegabile bisogna lan
assolutamente quarcone immpa
comincia gia e licarseggiare
In breve questa è la trama con cui
rispe a trascinera del se
agamente licarde
agamente licarde
agamente licarde

rangibilimenta palpubilimenta palpubilimenta in manufaciona la mostre azioni. Iri verità, posso dire che nel progredire dell'avventura non vedevo dell'avventura non vedevo

un nuovo spezzone del film nel quale potessi tranquillamente godermi gli attori impegnati nella loro fantastica recitazione. Questo como este al mitto di Ripper puonto ancor più che il Phantasmogenia il Wing

convolgent Dicevo che la storia
convolgent Dicevo che la storia
con è ambientata nel periodo e cu
cotoriamente lack la Squartatore
compriva i suoi scellerati anmini e
queeta caratteristica a apre si
nondo suovo ai fantostiche
possibilità. Ripper, infatti, si può
volgene

contemporaneomente

parallerizzato do

tangibili

tabilmente

calculationente

sia in un mondo

parallela, quello

del cyberspazio,

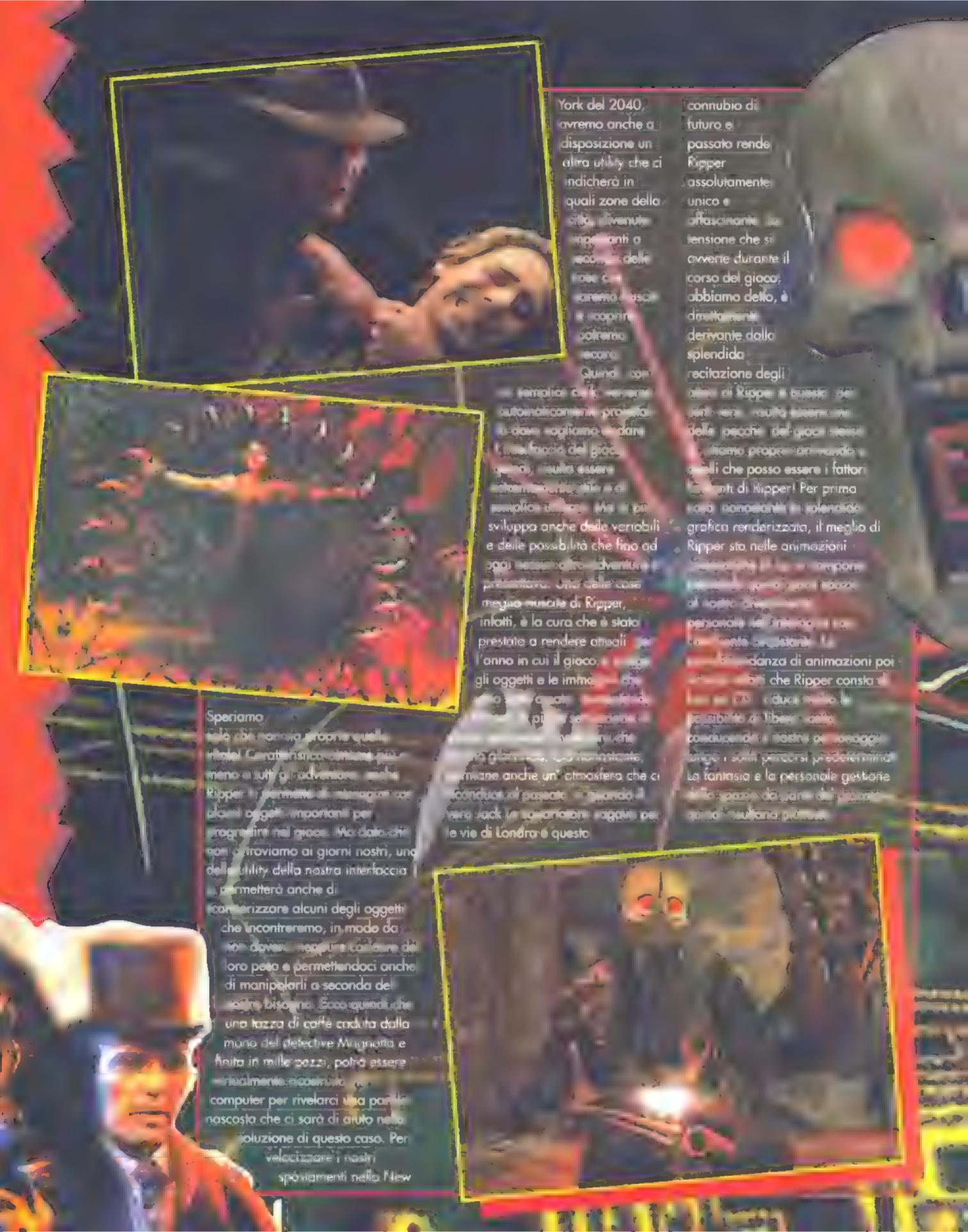
dove travigando con

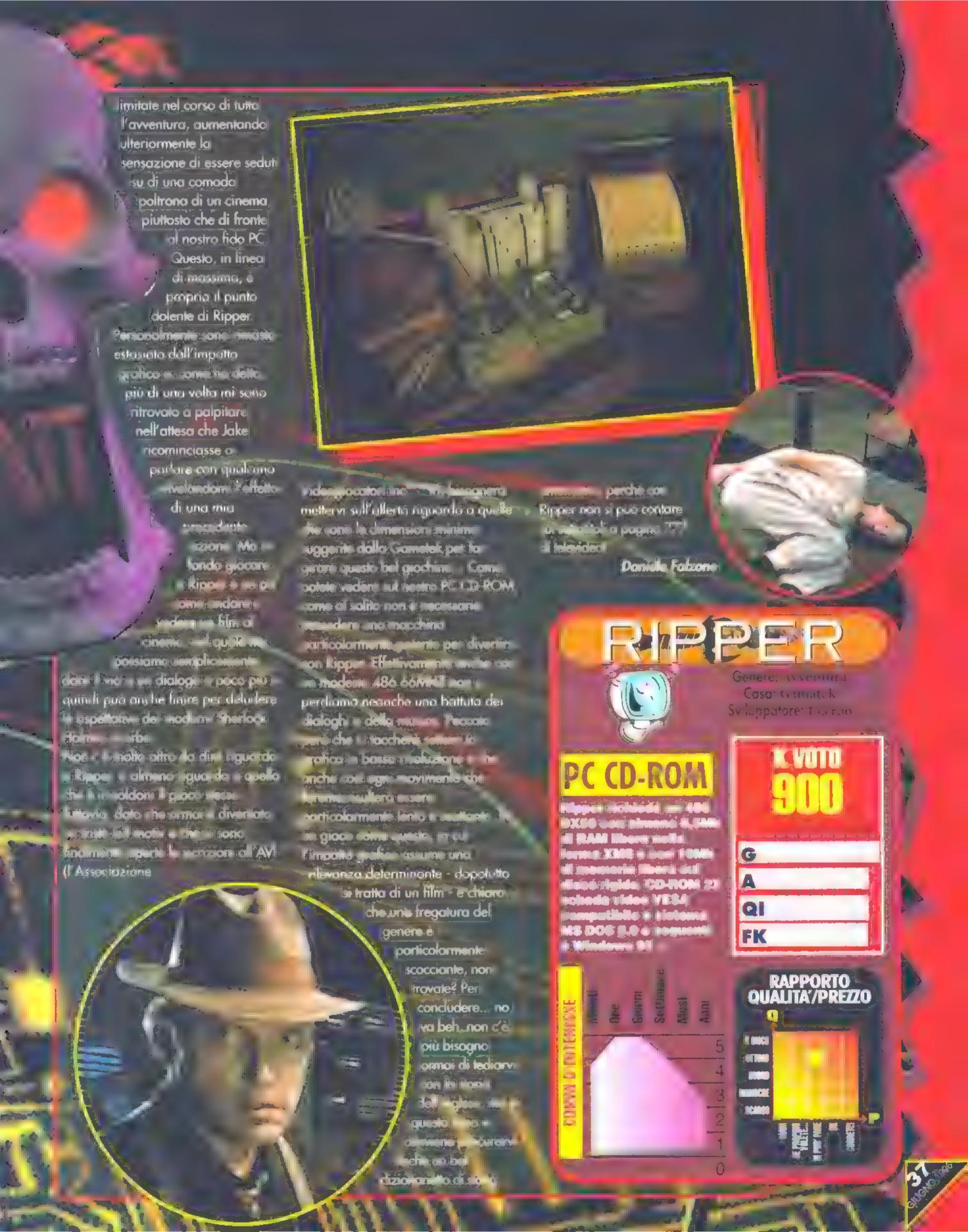
to della tecnologia

scire a miolvere gli

l'aluta della tecnologia
potremo riuscire a risolvere gli
infiniti enigmi che la nostra coccia
allo squartatore ci presenterà
davanti. A seconda delle saelte che
faremo, potremo anche essete a
sostra volta condarmati all'obtia
ma non in questo mondo
elettronico, dove al massimo
chieremo di non liuscire a









La SSG torna a proporre il suo programma di maggior successo in un'edizione completa e arricchita su CD che comprende anche tutte le versioni precedenti. Un vero gadget per gli appassionati di simulazione strategica.

la flotta americana e quella giapponese. Si poteva decidere di combattere al servizio dell'una o dell'altra bandiera, e di quali flotte specifiche assumere il comando, ed erano disponibili molti scenari, ricostruiti con la massima cura, che polevano essere giocati secondo lo schieramento storico effettivo delle forze in campo, o ricostruendo delle varianti tattiche particolari spostando la posizione delle

flotte impegnate, oppure con una stuzzicante modalità random. Da oggi con The Complete Carriers at War sarà possibile combattere tutte le battaglie aeronavali della seconda guerra mondiale, dato che sono stati aggiunti (finalmentel) anche i teatri



di guerra dell'Europa e dell'Oceano Atlantico.

ISSARE LE ANCORE...

Carriers at War è una simulazione strategica molto accurata e immediata da giocare, che ha riscosso un grande successo di mercato presso gli appassionati del genere; unica pecca del gioco era da sempre stata la mancanza delle campagne

The state of the s

Rispetto
alle precedenti
versioni sono stati
aggiunti i teatri
di guerra
dell'Europa
e dell'Oceano
Atlantico

combattute lontano dal Pacifico.

La SSG, nel proporre questi nuovi scenari, ha pensato di impacchettare in un unico CD anche tutte le precedenti versioni del programma,

offrendo un prodotto dalla rara completezza, in grado di coprire tutto l'arco della seconda guerra mondiale combattuta sul mare.
L'interfaccia di controllo è organizzata tramite comodi menu ad icone attivabili via







Su di un solo

CD troverete

la serie completa

di Carriers

at War e di tutte

le espansioni



mouse, ed è divisa in tre settori fondamentali: le operazioni delle flotte navali, le operazioni degli aerei, le schermate dei dati. Ciò consente di poter dare comandi alle proprie unità senza dover impartire gli ordini ad una singola nave per volta, pregio da non trascurare visto

che spesso risulta
essere notevole il
numero di unità
coinvolte in una
battaglia.
Gli ordini da
impartire alle flotte
riguardano la
direzione di
navigazione, la
velocità di
crociera,
l'assegnazione di

un dato bersaglio da attaccare o da proteggere. I comandi per gli aerei vengono dati passando in rassegna le portaerei della flotta selezionata e coinvolgono le operazioni di rifornimento di carburante e armamenti, la costituzione di gruppi di attacco che verranno poi assegnati ad un certo bersaglio, la gestione degli attacchi alle unità nemiche e la protezione della propria flotta per mezzo di una copertura di caccia (il famoso CAP: Combat Air Patrol). Le schermate con i dati statistici forniscono, nave per nave, oltre alle caratteristiche tecniche di ogni imbarcazione e una sua raffigurazione, lo status operativo dell'unità selezionata, i danni riportati in battaglia e quindi la relativa capacità operativa, gli ordini attualmente in corso di svolgimento. Questo menu consente in modo molto rapido di tenere sott'occhio la condizione delle proprie unità prima, durante e dopo ogni fase di scontro, fornendo un preciso termometro dell'evoluzione della situazione strategica.

LE PRONTI A SALPARI

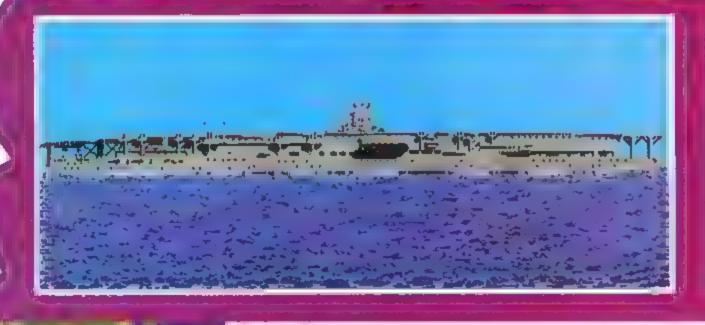
Particolarmente curato è naturalmente lo status delle portaerei, che in occasioni particolari possono perdere la capacità di operare con i propri velivoli a causa dei danni subiti, pur senza essere pesantemente danneggiate come si potrebbe credere. La fase di gestione tattica delle proprie unità si svolge a tempo fermo; cosa senz'altro comoda, vista

la grande quantità di ordini che spesso bisogna dare nel corso di un singolo turno di gioco. Starà poi al giocatore stabilire per quanto tempo il programma dovrà simulare lo svolgersi degli eventi sotto le

attuali impostazioni strategiche.
Questo consente di abbreviare al
massimo i tempi morti quando non
compaiono nemici nella zona teatro
delle operazioni, mentre permette di
avere il massimo controllo nei
momenti più caldi, quando anche lo
scorrere di una manciata di minuti
può stravolgere l'esito di una

battaglia. Attenzione però, perché se anche sarà possibile intervenire immediatamente in caso di problemi, cambiando gli ordini impartiti precedentemente, il ritardo con cui questi verranno corretti terrà conto delle inerzie determinate dagli ordini precedenti. Alle operazioni aeronavali partecipano in maniera attiva anche le basi a terra; in genere il loro scopo principale è quello di garantire un più ampio campo di ricognizione aerea rispetto a quello che si otterebbe solo con gli aerei della flotta; non mancano però gli scenari dove gli aeroporti sulle isole sono in grado di combattere tra di loro o di assalire le navi che si trovano in prossimità. In questo caso un menu specifico di gestione degli aerei a terra, in tutto e per tutto analogo a quello destinato al controllo degli apparecchi imbarcati, consente al giocatore di organizzare tutte le operazioni rese possibili grazie a questa forza aerea supplementare. Per quanto la maggior parte delle battaglie che saranno combattute giocando a Carriers at War coinvolgeranno principalmente le portaerei







delle flotte antagoniste, non
mancheranno (soprattutto negli
scenari atlantici) anche gli scontri tra
le unità di superficie che cercheranno
di affondarsi a cannonate. Questo
tipo di battaglia verrà controllato
direttamente dal giocatore in
un'apposita finestra dove dovrà
ordinare alle proprie navi la
distanza da tenere dal

nemico, su quale unità
concentrare il fuoco,
quando cercare la
ritirata ecc. Il più
delle volte questi
scontri
avverranno la
notte, quando
non sono
possibili le

operazioni
aeree, e
dovranno essere
affrontati con la
dovuta cautela per
evitare un
coinvolgimento diretto

scontro di artiglieria sono una facile preda per corazzate e incrociatori.

delle portaerei, che in uno

AL SILICIO

Tecnicamente il gioco è stato ben sviluppato dal punto di vista grafico, con un ampio uso di immagini esplicative della situazione in corso, specie durante lo svolgersi di attacchi aerei, rappresentati in

attacchi aerei, rappresentati in

tempo reale. L'interfaccia di gestione delle operazioni si rivela molto intuitiva e di grande facilità d'uso, pur essendo completa sotto ogni punto di vista: il realismo simulativo e i dati sui mezzi impiegati sono eccellenti, e la sfida che il programma è in grado di garantire è davvero notevole.

L'intelligenza artificiale è stata sviluppata infatti in modo davvero encomiabile ed è probabilmente uno degli esempi

più riusciti disponibili sul mercato. In pratica si tratta di un vero e proprio linguaggio, dalla notevole versatilità, che è stato pensato esclusivamente per rendere più in gamba il computer nell'affrontare un avversario umano, facendogli assumere un comportamento intelligente e adeguato alla situazione determinatasi durante la partita; in alcuni casi sono contemplate anche decisioni scelte a caso tra una rosa di possibilità diverse, il tutto per aggiungere

L'interfaccia di gestione delle operazioni si rivela molto intuitiva e di grande facilità d'uso maggiore
imprevedibilità al
comportamento
del programma.
Questo rende The
Complete
Carriers at War il
miglior prodotto
del suo genere,
facilmente
controllabile ma
difficile da
battere, mai
ripetitivo, molto

realistico, adatto a chi si avvicina per la prima volta alle simulazioni strategiche e a chi invece ne è un appassionato di lunga data. Imperdibile.

Antonio Perna

HE BUNN LEE BANK HAN AND WAR

Genere: Simulazione strategica Casa: SSG Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

The Complete Carriers at war non ha richieste elevate: basta un 486 con una scheda SVGA e un CD ROM singola velocità; il gioco si installa interamente su HD e occupa 20 MB. Con 8 MB di Ram si riducono i tempi di attesa mentre il computer svolge i calcoli.



CURVA D'INTERESSE

Minuti

Ciorni

Cio



EMOLUZIONE DELINSPECIE



Giugno 1996

aprirà a Torino il più mega dei megastore di videogiochi d'Italia.
Un nuovo della Ciampana Sage più multimediale e più ricco.
Preparatevi. Stiamo arrivando... e sarà grandioso.





DEEP SPACE NINE

ull'anda lunga del successo devastante di Star Trek Next Generation, grunge to versione su computer dell'altrettanta fortunato Deep Space Nine

Se non vi siete persi neanche una puntata della saga fantascientifica più seguita dopo la trilogia di Guerre Stellari, se avete consumato il videoregistratore nel rivedere le videocassette di Star Trek Next Generation, certo non potete perdervi Star Trek Deep Space Nine.

Bei tempi!... Quando Kirk e Spock ci facevano sognare.

Certo non e compito pie appropriate per una Stal Trekkista non professionista

trama di qui la di ventura. Comunque, nonostonte la mia limitata despetenza cerchero di essere il più escuriente possibile. al incrocia ira la spazie conosciuto e colonizzato e edsto a scortagiute quadrante Gameta giace Deep Space Nine: una Mazione spelitole Cordassiana ormai abbandonato ora appartenente alla Federazione nutile sottolineare I mportanza di un luoga del genera situato proficements a sonfine dell'universo civilizzato **DS9** un punto gice pai civilla contatto BUG tion ancore transcrute alie TO MILETO CH one sa diventali dopo brem tempo uno del più importanti Moghi di cambia commerciale diplomatico della zone Non a un cas quindi che qualità di Invi. diplomático fresco a. earica in sticke recende ton ke vostra navicella verse la stazione spaziale L'vostro incarico e molte dolicato dovete assistere ambasciatori ala presente su aliena Juamaia

Ma appena arrivate nei paraggi della stazione, subito vi rendete conto che le capacità necessarie

> soluzione al questo missione superana di gras vaga le imilate dof diplomatiche Al vostra antiva doveta

ore con con and Tempesto di plasma Inan chiedetem cosa sia liche rirconda la base

rendere ancara più difficile. In our service afferraggio dei misteriosi

no sitano ad attac dispensando dosi mas laser ad alta potenza su ienera lamiera dell navicella. Nonostante le c siamo futte

Stoye artit. A MARKETT P

Dopo aver perso resvegiate all'interna della rostra naticella e sentini delle sea dietre la porta ne divide l'abitocola dalla spazic esterne rvidentemente siete Rusciti ad

afferrare

Olfre-ad essere di per sa ntrigant in filmatorche la















da presentazione al loce representate in gratica "Tenderizzaia", non ha nulla da invidiare, o quasi, agli spezzoni animati che vamo aptivan arredera sella

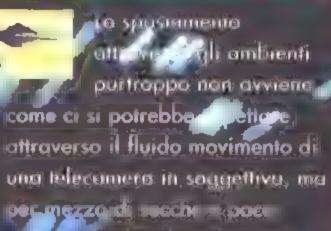
L'indiscutibile qualita della grafica e la sua somiglianza con la seriel televisiva,

immediatamente immergano il giocatore nell'ambientazione ripica del telefilm.

L'interfaccio dell'avventura è simutturata nella maniera Biù classica: la visuale sogjettiva a pjeno s hermo, disegnala con un'estima giàfica ad alta rsoluzione sermette le buel controllo dell'ambiente circostante. Per mezza del mouse, strumento PARKET TO SPENSOR qualsiasi "ak re dista di

to si muse un cursore sullo che a secono del tipo interazione nella quale ___ dando un occinario glia sula

sincuppo combio forma. In prossimila di vilia porta, puntandovi il cursore, questo cambierà forma mostrando l'icona stilizzata di una porta, l'icona di una mano spunterà quando ci si imbattera in qualitie cosa da prendere e/o da maneggiare ecc



realistiche schermate risse. Questo utilizza naspettato delle

schermate fisse come modalità di movimento è giustificato dalla cchezza dei particolari con cui gli ambienti sono stati idisegnati; si ha

veramente l'impressione di passeggiare per i ponti di un avampesto ai contini della galassia. Gli ambienti, della sala comandi al y lancio degli shuttle, semo a olutamente identici a

televisiva. Sebbene le schermate siana stanche, molfi elementi ul loro. niem appareno naminanto

quelli della serie

icomandi 🍅 alla sua 🐃 strumentazione, si possono scorgere le luci intermitmati delle vanie console, o lo schermo del radas che visualizza la Stuazione tattica della base

> Altro aspetto che contribuisce a far dimenticare lo scarso





racismo del navimento de fedeltà impressionante con cui gri liai disegnati personaga della serie televisiva: non credevo si potessa aggiunger tali tveli ar omiglionae o gl enori originali, soprattutto se si tiene conto che sono statili



realizzati in grafica renderizzata Tutto il Team della celeberrim<u>a</u> serie

atto recitare in maniera eccelsa; avrete quindi più di un occasione per discutere con il Capitano Sisko, o di innunenervi col Maggiore Kira, o di vedere le serprendent callacita di Odo, il

> della sicurezza della stazione, HIPP OF quanto riguarda la recitazione, una nota davvera dolente 🖮 il fatto che il

partato in inglese rende praticamente impossibile a chi non conosca molto bene la lingua; la comprensione di quello che sta succedendo Gran parte degli enigmi infatti si basanci esclusivamente suil

dydoghi con gli aliri personaggi della sioria; questo Hemento la dell'aventura.

vera esperienza interattiva, rendendo partecipe il giocatore infuna maniera quasi inquietame

l'uriroppe la scella a fondan ... principali difficoltà dell'avventura sull'interazione dei personaggi non si dimostra troppo felice senza l'adeguata traduzione, o meno la sottotitolazione in

men que, per gli e mam eval anglatoni else populano la

> naziane videoludica non ci dovrebbero essere troppe problemi il parluto digitalizzalo è al.....c. riprodotto e la recitazione è

più che eccellente

Il sonoro e le musiche fanno la lora parte e gli effetti delle porte che si aprono o la voce suodente no computer della base aggiungono la giusta dose di dinestere

Tutti gli appassionati di erventure humascientilische non si questo ottimo prodotto l'accumie de della gratica, me alla trama ola e coinvolgente, il

> en escinante mondo di mek, ne fanno un nsigliare.

Francesco Pepe











PRIMA D'ORA UN GIOCO DI CALCIO AVEVA DATO PROVA DI TANTO REALISMO!



Giocabilità e rapidità stupefacenti, straordinarie grafiche 3D, controllo assoluto dei giocatori, una serie di accuratissimi commenti fuori-campo, un motore di intelligenza artificiale altamente sofisticato.

Scegli fra le migliori squadre di club europee o creane una a tuo piacimento e prendi parte a competizioni di grande prestigio in modo 'player' o 'manager'.

Scegli di seguire il gioco dalla TUA visuale preferita.
'Zoom in' o 'out' dell'azione.





STRATEGIA

PERVESUSERERMO

La Sierra dimostra di essere all'avanguardia non solo per quanto riguarda la produzione di avventure, ma anche nel campo dei giochi di strategia pura. Sarete in grado di colonizzare la galassia?



proponga, oltre alle iche finanziarie, anche il

ignoto e la competizione con altre razze più o meno ichevoli.



MEGADIRETTORE GALATTICO

riportano come nell'anno 2375 la razza umana abbia avviato la colonizzazione dei pianeti, e abbia Control of Control of Control of Control

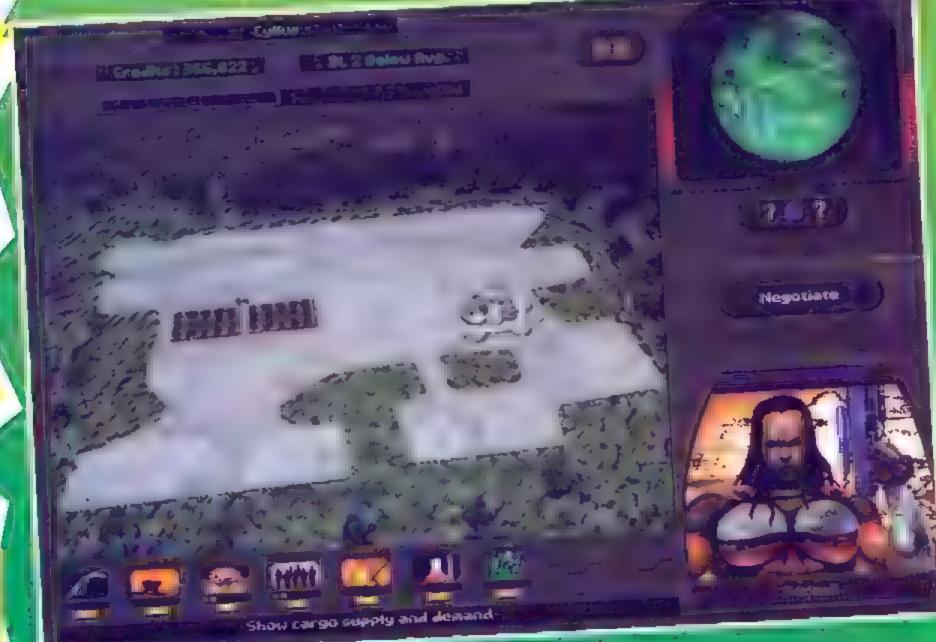
un'intelligenza aliena. Il contatto con altre civiltà aprì le porte

che avviò numerose relazioni commerciali con più di una razza (ce ne sono cinque in tutto),

piccolo impero.

Ora, duecento anni dopo l'era dei pionieri, tocca a voi cercare di gestire nel migliore dei modi una potente multinazionale che nutral ambiziose mire espansionistiche in monopolio commerciale vestirete pertanto i panni dei

rettore Galattico (mai nome lu più indovinato) alla testa della compagnia, è dovrete avviare il contratti di struttamento della risorse sui vari pianeti, necessari per assicurarvi una solida supremazio commerciale. Inizierete così al tracciore le prime rotte commerciali tra un pianeta e l'altro, e piano piano aggiungerete altre navi alla vostra flotta; inizierete al diversificare le linee di trasporto, adettandèle al meglio per generi









A CONTROL OF THE PROPERTY OF T

A rendere sempre mutevole e imprevedibile lo svolgimento di ogni partita contribuisce anche l'evoluzione tecnologica della vostra razza, simulata dal programma. Stare al passo con i

con grande tempestività ai cambiamenti

l'obsolescenza delle vostre strutture, e quindi una conseguente perdita di

Programma gird solic Vindous discontroli Interfaccio di controli

molto efficiente e semplice da usare funzionando a finestre attivabili per mezzo di icone; i comandi più specifici (e quindi meno usati) invece si inviano grazie ai menu a

Sierra ha realizzato

comoda e immediata da utilizzare, versatile e non proppo alfoliata di cons sullo schermo

Caspetto globale di ogni schermata cosi

più ribadite, ma vengono

gestite autonomamente da

risultati di grande pulizia e resa perfetto; del resto le immagini sono in gran

immagini in movimento



Barren

Volcanic

Jungie

Temperate

nitidi ma scattosi, oppure di fluidità

compressione delle immagini un po' più

Il sonoro è mosto limitato, dal momento

ripetifive.



The second secon



Space Bucks è quindi una simulazione





un po' più di azione

SI RINGRAZIA PERGIOCO

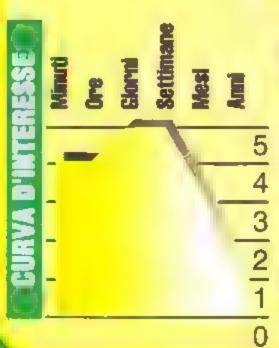
SPACE BUCKS



Genere: Strategico finanziario Casa: Sierra Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Space Bucks gira sotto Windows (3.1 o '95), e pertanto vuole I requisiti standard per i giochi programmati per quest'ambiente: 486 DX2 66 MHz, 8 MB RAM, CD doppia velocità, scheda SVGA.



890 890

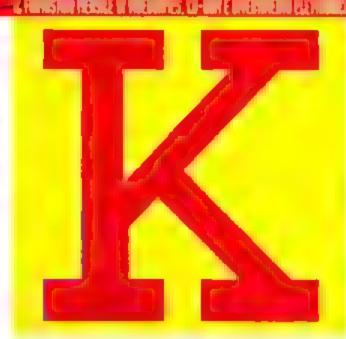








NEWS ANTEPRIME



K BOX MULTIMEDIA

TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIÙ VANTAGGIOSO

PER TE CON IL 25% DI SCONTO 3 MESI DI LETTURA GRATIS





UNO SCONTO DEL 25% e risparmi 18.000 line

UNA GARANZIA

Prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento

UNA FACILITAZIONE

e puol anche pagare a rate

Via A. Rizzoli, 2 - 20123 Milano

Compila, taglia e spedisci oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a : ACS Rizzoll Periodici

Servizio Abbonamonti

valida per abbonarsi a 12 numeri del mensile



con il 25% di sconto

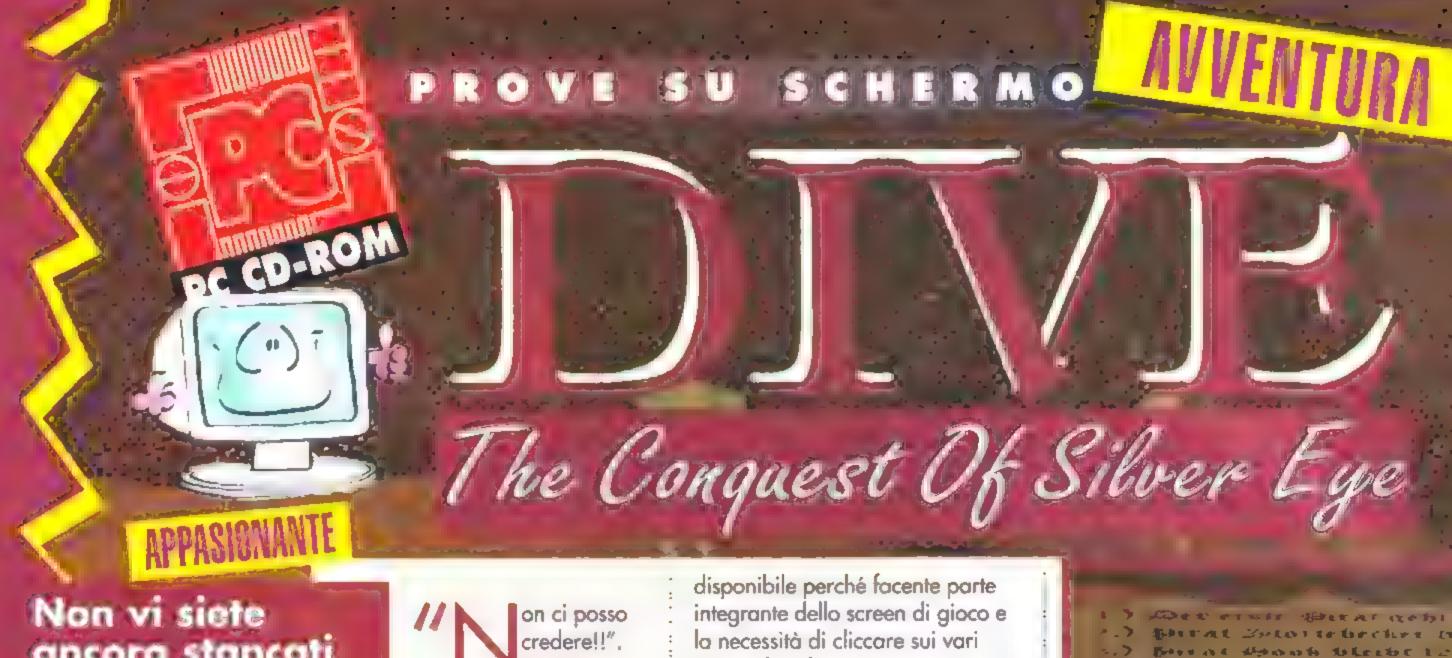
mi interessa l'abbenamente amusie (12 numeri) si mensile K cen il 25% di sconte. Pagherè il mie abbonamento solo £ 54.008, anziché £ 72.008, anche in 3 rate mensili di solo £ 18.008. Non invie denare era, pagherè solo in seguito, con i hollettini di conte corrente postale che mi invierete.

28796102000

DATA DI NASCITA
GIORNO
MESE
ANNO
FIRMA
del genitore per i minori

DATA DI NIACOITA

Offerta valida solo per l'Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione é sottoposta all' accettazione della casa



Non vi siete
ancora stancati
di risolvere
enigmi,
trabochetti e
incrocchi vari in
cerca di un
tesoro che tanto
non vi farà mai
diventare ricchi?
Allora beccatevi
questa ennesima
saccata di rebus
della Wizard
Works!

Dopo una serie quasi interminabile di avventure cinematiche in cui veri attori più o meno bravi impersonavano noi stessi rendendoci belli, brutti, agili, grassi, donne, cani, gatti, canarini e pesci rossi, finalmente ritorna una sana avventura interamente creata a computer, anima e corpo. Non che ci fossero problemi ad essere impersonificati da qualche attore di Hollywood o a dover scambiare piacevoli intrecci amorosi con gentili ed avvenenti

donzelle dalle gambe lunghe un miglio. Però a volte si finiva per perdere veramente il filo dell'avventura per star dietro ai lunghi monologhi di questi attori - per

> altro sempre in inglese, se non proprio in slang. Dive, invece, ci riporta un po' indietro nel tempo, proponendoci a classica visuale in soggettiva, 'interfaccia mmediatamente

disponibile perché facente parte integrante dello screen di gioco e la necessità di cliccare sui vari comandi a disposizione per poter prendere, guardare, usare, mangiare, o altro ancora. Non solo, Dive presenta anche una sorta di ritorno al passato anche dal punto di vista della sua trama. Sebbene questa sia completamente diversa nella sua evoluzione rispetto a Monkey Island, il nostro scopo sarà nuovamente quello di scoprire il tesoro dei pirati, sfuggendo o affrontando con coraggio da leoni tutti gli avversari che incontreremo



lungo il cammino. Le diversità rispetto al titolo della Lucas cominciano fin dalla scoperta del nostro personaggio. In Dive siamo una sorta di archeologo scopritore di tesori alla Indiana Jones che, essendo anche amante dell'oceano, ha pensato bene di andare a cercare un bel tesoro sommerso. La curiosità però ci tira un brutto scherzo, perché nel vagabondare fra cernie e pomodori di mare, esauriamo la nostra riserva di ossigeno.

Casualmente la cosa accade proprio quando abbiamo scoperto l'entrata di una caverna sommersa che - pensiamo noi - rappresenta l'entrata del nascondiglio segreto dei pirati, del loro tesoro e, si spera, anche un passaggio per raggiungere un'uscita in superficie, il cilindro del mago Zurlì, per farla breve. E proprio come nel suddetto e sudato cappellaccio, anche qui troveremo ogni sorta di attrezzo e di reperto che farà luccicare i nostri occhi affamati di ricchezza e... di ossigeno. Un bel gioco quindi? Calma, calma, non è ancora detto. Ok Dive non è

assolutamente un brutto gioco, ma

come avrete capito non si tratta

della novità dell'anno. Inoltre ci

disturbano non poco. Per prima

cosa, quello che potenzialmente

poteva essere un punto di forza di

sono delle cosucce, piccole e

grandi, che sinceramente

nectic obtagoalena

Bie Rinningen betinb

Dive, cioè la possibilità di muoversi nello spazio in 3D in assoluta libertà scoprendo a seconda delle visuali oggetti nascosti o invisibili nella posizione precedente, risulta essere troppo macchinosa. Anche Dive infatti ci costringe a seguire i soliti cammini predeterminati, che a volte ci obbligano a fare il giro del mondo in 80 minuti semplicemente per spostare la nostra carcassa bagnaticcia da un lato all'altro di una delle stanze. Altra cosa che dispiace considerando il punto di

the trant cine core Backe

partenza di Dive (l'oceano), è il fatto che in realtà lo svolgimento dell'intera avventura avviene in un dedalo di tunnel, come se stessimo giocando ad un normale dungeon al quale sia stata aggiunta qua e la qualche pozza per ricordarci dove ci troviamo. In ogni caso, la

grafica a disposizione non ci fa piangere più di tanto, anzi... Quello che invece fa veromente innervosire è il tentativo del gioco di fare il simpatico! Cosa voglio dire? Beh, come credo tutti sappiate perfettamente, per risolvere un adventure si deve andare per tentativi, provando a spostare oggetti, a mangiare i muri, cose strane insomma - vi ricordate come andava utilizzato il pollo di gomma di Monkey Island? Beh, qui ad ogni tentativo un po' assurdo vengono fuori dei commentini del tipo "Ma mi hai preso per scemo?", oppure "E va beh, pigliamoci per il %"°@!" ovviamente in senso lato - e altri ottengono il risultato opposto a quello del divertimento. Va bene, non tutti possono avere la spirita del nostro Alessandro 'Pitone' Seccafieno, ma in una avventura nella quale si deve rimanere un pelo concentrati, il fatto di essere dare fastidio, non vi pare? ... Ok, sono un po' permaloso, ma provateci voi. Tornando a Dive e al suo sistema tecnico, qui ci sarebbe veramente tanto da dire, a partire dalla solita fregatura del sistema richiesto (ormai su di un 486 66MHz non si può più neanche scrivere la lista della spesa, figuriamoci far girare un gioco con 4 CD). Ma considerando la fortuna che ho avuto in merito alla macchina su

commentini ancora più stupidi che continuamente scherniti finisce per

cui ho potuto provare Dive, mi sento proprio di mettervi in guardia. Se la vostra configurazione di sistema, sia esso Windows 95 o MS DOS non è perfettamente settata secondo gli schemi del gioco - chissà poi quali sono - anche su di un Pentium 166 e dico 166!!! con tre punti esclamativi, Dive scatta come US Navy Fighter su di un 386 ammesso che lo si possa caricare su di una macchina del genere. Stupiti? Anch'io, ve lo assicuro!

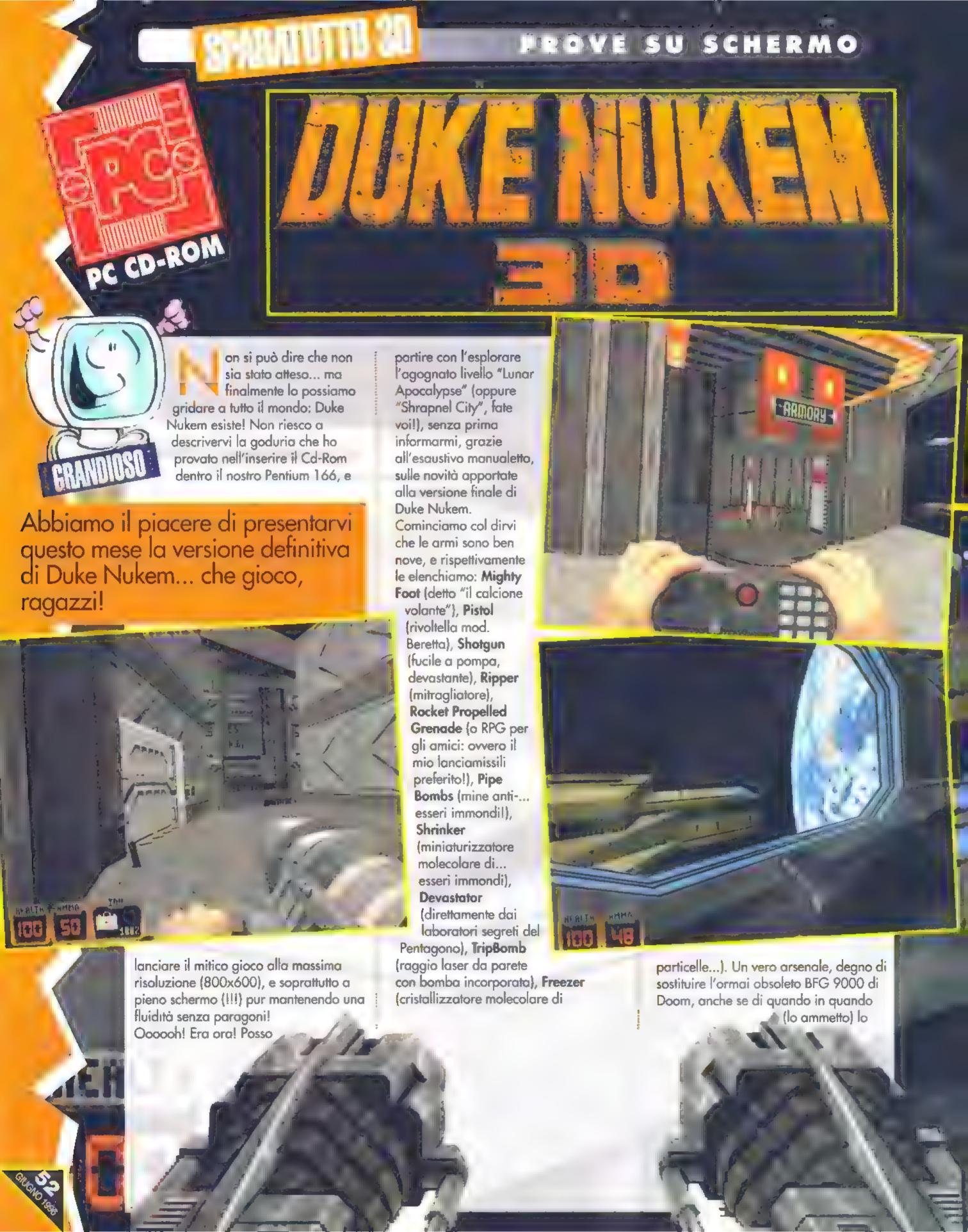
Daniele Falzone

Si ringrazia Computer One Tel. 051/343504



3







rispolvero con piacere (soprattutto dopo aver installato sull'hard disk i 1900 livelli aggiuntivi recensiti sul numero scorso). Oltre all'ormai collaudatissimo livello "L.A. Meltdown", i nuovi scenari sono decisamente da urlo. Mia moglie non mi riconosceva più, con tutta quella bava alla bocca e ansimante come Fantozzi davanti alla proiezione di un film porno. A proposito di porno... anche i nuovi livelli contengono velati assaggi "hard" (e solo assaggi, non sperate altro!), come le classiche ballerine sui cubi di un bar che sculettano, o le Gheishe che si aprono il kimono alla nostra richiesta, rimanendo in un grazioso quanto casto topless. La violenza, invece, anche se settabile, è alquanto esplicativa, soprattutto quando polverizziamo i nemici con un missile (vorrei vedere voi al loro posto...).

COME GET SOME!

Cominciamo col dire che un branco di alieni schifidi e violenti hanno invaso il sistema solare, e (guarda caso) hanno

scelto come punto di ritrovo la Terra e il suo satellite (la Luna). Il povero Duke Nukem dovrà, suo malgrado, caricarsi l'onere di cacciare e distruggere gli alieni, senza beccarsi qualche "mazzata" (cheat permettendo...} Aproaproaproposito! Le cheat sono tutte funzionanti, soprattutto e specialmente quelle della versione shareware 1.0 (vedi libretto cheat dello scorso numero). Dicevamo dei nuovi livelli... Lunar Apocalypse è un episodio interamente ambientato nello spazio, e più precisamente su



una base spaziale in orbita nello spazio e sulla Luna.

La gravità (forse unica pecca?!?) è presente, e quindi niente sobbalzi al rallentatore come accadrebbe nella realtà. Poco male, ci risulterà più facile annientare i numerosi esseri che

San less



caratterizzano questo livello, che si snoda anche su più piani. Scale che salgono e scendono, ascensori, e salti nel vuoto animano la storia rendendola appassionante. Basta guardare le foto in queste pagine per rendersene immediatamente conto. Qui avrete anche la possibilità di sperimentare il karaoke, rendendovi conto che Duke Nukem è più adatto

Nukem è più adatto a sterminare gli alieni, piuttosto che cantare (Nukem=Nuke Them, ovvero "Nuclearizzali!")

VILC!

I mostri presenti nella versione finale sono parecchi, e alcuni decisamente tenaci e duri a morire.
Come nella versione shareware, avremo a che fare con: Assault Trooper, Assault Captain, Octabrain, Recon Patrol Vehicle, Pig Cap. Inoltre

troveremo sul nostro commino i seguenti mostrilli: Protozoid Slimer, Sentry Drone, Enforcer e Assault Commander.

Protozoid Slimer sono degli esseri simili a delle vongole senza guscio, che nascono dalle loro uova e ci tolgono energia appiccicandosi alla nostra faccia. Il riferimento ad Alien (il film, s'intende) è scontatissimo. La loro presenza viene segnalata da uno schifosissimo rumore di melma strisciante.

Sentry Drone è una macchina mortale. E' simile ad un piccolo aeroplano che vi esplode a distanza ravvicinata, facendovi inc#@!*re tantissimo.

Enforcer è una fortezza vivente.

Duro a morire, vi attacca con
fastidiosi (e vorrei ben vedere!) missili
in pieno viso. Non bastano 15 missili
ben piazzati per farlo vacillare!!! State
in guardia, perché è molto, ma molto
pericoloso.

Assault Commander è un personaggio che se vi capita di fronte non potrete scordarvi di lui. A bordo di un piatto anti-gravità, si muove con grande agilità intorno a voi, e quando è lontano lancia fastidiosi missiletti che, con una graziosa e multicolore esplosione, detonano nei vostri pressi, facendovi perdere parecchie energie.

Importante sottolineare che vi sono alcune novità aggiunte al gioco definitivo. Prima di tutto ci riguarda da vicino... Esiste la possibilità di catturare degli screen shot premendo F12. Cosa graditissima agli addetti del settore, che si arrovellano giornalmente nei meandri di cattura/immagini dalle caratteristiche ingegneristiche. Altra novità consiste nel registrare una fase di gioco in un film, richiamabile e visualizzabile successivamente.

Duke Nukem, inoltre, è il primo gioco (almeno, per ora non mi vengono in mentre altri paragoni) che permette una visuale esterna 3D (vedremo quindi il nostro eroe all'opera non solo attraverso i suoi occhi), e davanti agli specchi lo potremo vedere riflesso. Incredibile! L'ultima, ma non per questo meno importante, è la possibilità di giocare via modern con altri utenti. Ci sono allo scopo due possibilità di collegamento: una via network e l'altra tramite porta seriale. Per divertire maggiormente le partite via modem, esiste la possibilità di prendersi gioco (tanto è un gioco!!!) dei vostri avversari. Difatti vi viene offerta la possibilità di inviare messaggi, oppure di mutare gli effetti sonori che i vostri avversari effettuano durante la missione. I finali di entrambi i livelli sono corredati da due differenti scenette animate, nei quali Duke infierisce in maniera piuttosto brutale sul mostro. A voi scoprire le animazioni ignobili...

LET'S RECK

Concludendo, non possiamo che
esaltare maggiormente questo
gioco, che già dalla sua
versione shareware
aveva dato segni di
possenza. Non
mi resta che

infestano i vari luoghi dei livelli. Le ambientazioni di Lunar Apocalypse ricordano vagamente quelle di Dark Forces, ma qui le texture in generale sono di indubbia qualità, e gradevolmente apprezzabili, soprattutto a schermo pieno. Inutile dirvi che ci sono parecchie locazioni segrete da scoprire, oltre alle decine di items da raccogliere. Gli enigmi sono parecchi per ogni livello, e non sono proprio facilissimi da intuire e da risolvere. Questo offre al gioco una maggiore longevità, e sono sicuro che sentirò di notte il rumore dei vostri tasti echeggiare nel buio, nella disperata ricerca dell'uscita del livello. Shrapnel City è, invece, uno spaccato di

dell'uscita del livello.

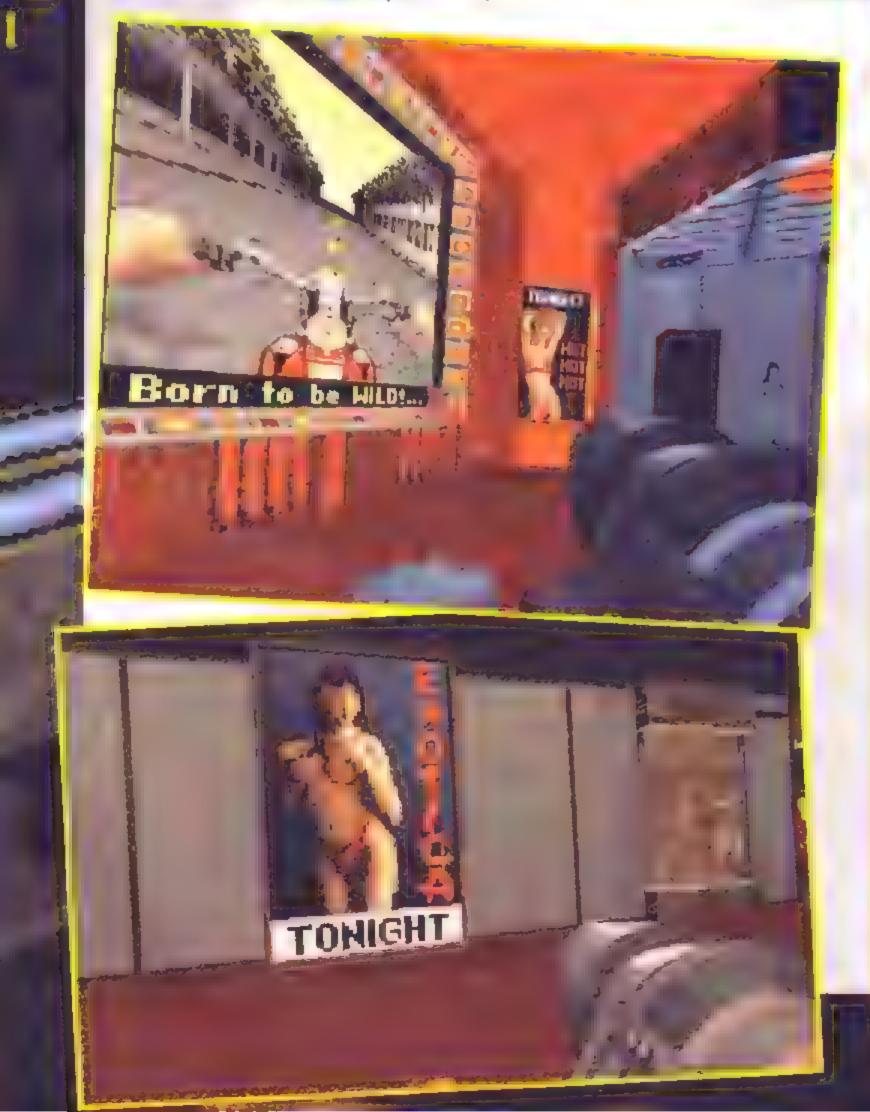
Shrapnel City è, invece, uno spaccato di una Los Angeles del futuro, completamente desolata e semi distrutta da quei fetenti di alieni che "non so perché hanno deciso un giorno di scendere sulla Terra e romperci i cosiddetti così che quelli della 3D Realmls hanno potuto fare questo gioco che ora vi sto spiegando...". Decine di

porte, anfratti segreti, enigmi oscuri,



consigliarvi caldamente, amanti o non amanti del genere, di procurarvi immediatamente una copia del Cd-Rom del gioco, e di conservarlo con molta cura... perché per tanto tempo si parlerà di Duke Nukem! La possibilità, inoltre, di avere tante risoluzioni differenti (da un modesto 320x200 a 800x600 in Vesa mode) permette a tutti coloro che hanno un hardware non troppo potente di poter avvicinarsi a questo incredibile gioco. What you are waiting for., Christmas?

Luca Monticelli



CODES DI DUNC NUMBER 301



Casa: Ú.S. Gold Sviluppatore: 3D Realms

PC CD-ROM

Duke Nukem distrugge gli alieni anche su un 486/66 con 8 MByte di Ram, anche se non potrà usare la massima risoluzione a pieno schermo. Risiede interamente su HD e occupa 30 MByte. Supporta tutte le schede sonore.



Mesi



500



Dopo aver provato l'emozione di esplorare lo spazio a bordo delle migliori navi della Federazione, è giunto il momento di saltare la barricata. Ora essere Klingon non è più una minaccia, è una realtà! Quelli che un tempo erano gli acerrimi nemici dell'umanità sono ora protagonisti dell'ennesima avventura targata STAR TREK.

ualcuno alla Paramount ha deciso di fare le cose in grande! Dopo l'appena recensito Deep Space Nine, la produzione di giochi ambientati nel magico mondo del Capitano Kirk procede a pieno regime. A distanza di poche settimane in redazione spunta l'ennesimo titolo, con la promessa per giunta di non essere l'ultimo. Quindi, appassionati di Computer e insanabili

"Startrekkisti", non abbiate paura di rimanere a terra per troppo tempo, perché le missioni verso lo spazio profondo sono ben lungi dal loro termine.

La razza più bellicosa della galassia d'ora in poi non avrà più segreti, nei panni di un giovane nobile, potrete scoprire finalmente gli usi e i costumi dei temibili Klingon.

L'interessante prospettiva di far parte dell'equipaggio di una nove della della flotta Klingoniana con tanto di "Cloacking Device", fa venire l'acquolina in bocca, purtroppo la strada di un giovane verso lo spazio, nonostante le nobili origini, è densa di ostacoli e di prove da superare...

Inserito il primo dei tre
CD che compongono
il gioco, ci si rende
conto della
differenza di
stile di questa
avventura

rispetto agli schemi più classici delle edizioni precedenti Più che un'avventura vera e propria con tanto di oggetti, ambienti sintetici ed enigmi da risolvere, Star Trek Klingon appare fin da subito come



qualcosa di ben diverso
Il termine più appropriato per
definire un gioco nel quale le
sequenze cinematografiche la
fanno da padrone, è certamente
film interattivo.

Orrore! Raccapriccio! Se si sperava in un avventura mozzafiato densa di colpi di scena e battaglie stellari all'ultimo "Faser", bisogna scordarselo fin da subito.

Il gioco è interamente realizzato in "Full Motion", la telecamera in soggettiva è la finestra che permette ai vostri occhi di vedere l'ambiente che vi circonda.

Si ringrazia Computer One Tel. 051/343504 Di per sé non sarebbe male la prospettiva di interagire con degli attori e delle ambientazioni del tutto identiche alle pellicole tanto famose ed apprezzate; ma si sa che quando c'è di mezzo una telecamera, dietro c'è un operatore e se c'è un operatore la libertà di movimento e di azione è lasciata prevalentemente a lui.

Di conseguenza al giocatore non è data più di tanto la libertà, e la sua maggiore attività sarà quella di assistere agli avvenimenti che il regista avrà la compiacenza di fargli vedere.

La vicenda comincia a casa vostra durante una festa in onore di vostro padre: voi siete Pok, figlio di Torghn, patriarca della casata di Selpch. Come è usanza Klingon la vostra giovane età non vi rende ancora un guerriero, perciò la vostra principale attività in questo momento, è quella di servire gli ospiti.

Le sequenze iniziali mostrano alcuni convitati compreso vostro padre che se la spassano allegramente a suon di bevute e capocciate sulla testa (usanza Klingon).

Se all'inizio i compiti e le responsabilità del protagonista non sono più di tanto onerosi, lo svilupparsi della storia in un crescendo di colpi di scena, a partire dall'omicidio di Torghn, permetteranno al nostro giovane Klingon esperienze più elettrizzanti come viaggi spaziali e vendette sanguinose.

La vostra capacità di intervenire nella vicenda risulta emblematica quando nel mezzo della festa un ospite si presenta con in mano diversi regali destinati a vostro padre:

L'invitato in questione è Vok,

patriarca di una casata rivale, che desideroso di riappacificarsi ha deciso di presenziare alla festa. Dopo lo scambio di convenevoli tra Vok e vostro padre, l'attenzione si sposta su di voi.

Sullo schermo allora compare l'icona di un pugnale che dopo la richiesta di Torghn di prendere in mano i doni ricevuti dovrà appunto determinare la scelta sul da farsi: cliccando quindi sui pacchi la scena prosegue, se invece qualcuno ha la malaugurata idea di puntare l'icona su qualche altro elemento il gioco fa vedere la tragica fine di una brillante



carriera Klingon.

Il gioco prosegue secondo questo schema: una serie di scenette si avvicendano l'una con l'altra, e al termine di ciascuna si è costretti ad effettuare delle scelte tra due differenti possibilità. Per ogni "bivio" si ha la possibilità di sbagliare per tre volte consecutive al termine delle quali si perde la partita.

La soluzione adottata ricorda fin troppo da vicino i Laser Game più classici, ma quantomeno in giochi come "Dragon's Lair" è necessaria una certa dose di riflessi per completare le sequenze.

Sul fronte cinematografico le cose non vanno poi tanto meglio: nonostante la regia sia di Jonathan Frakes (Star Trek Next Generation), i filmati e la qualità degli attori lasciano un po' a desiderare.

L'atmosfera che si respira durante la vicenda non è certamente marziale e cupa come ci si

potrebbe aspettare,
e la recitazione un
po' farsesca degli
attori riduce i
Klingon a delle
macchiette, che
certamente non
fanno onore ai
personaggi
comparsi nelle
serie televisive e
cinematografiche.
La qualità delle

scenografie per ovvi motivi non è al livello dei fratelli maggiori in celluloide, e a mio parere se a realizzare gli ambienti si fosse impegnato qualche grafico, il risultato sarebbe

stato migliore.

Le aspettative per questo gioco che erano tra le migliori, purtroppo si risolvono in un'amara delusione.

L'idea di fare un film interattivo e non un

essere
accettabile, ma l'effettiva
mancanza di giocabilità,
unita allo scarso fascino
della vicenda lo rendono un
prodotto noioso.

Un' ultima pecca sta nel fatto che il parlato è in un Inglese/Klingoniano decisamente difficile da capire, naturalmente senza sottotitoli.

Francesco Pepe

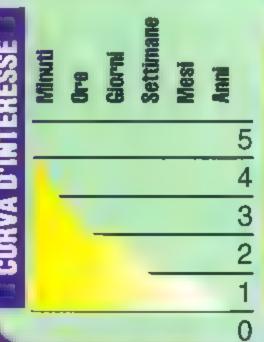




PC CD-ROM

Il sistema operativo richiesto per poter far funzionare KLENGON è Windows 95 o 3.1. Il processore minimo è ovviamente un 486/66 MHz dotato per di piu 8 MB di RAM. La scheda SVGA è d'obbligo, e per quanto riguarda il sonoro funziona quaisiasi scheda compatibile con il sistema operativo.

Il CD-ROM è ngorosamente a doppia velocità anche se una quadrupla non ci starebbe male visto il gran numero delle sequenze animate presenti nel gioco.











- LOST IN TIME DELUXE parte 1 e 2
- INCA II WIRACOCHA
- WOODRUFF and the Schnibble of Azimuth
- REBEL ASSAULT™
- THE FIGHTER COLLECTOR'S
- X-WING[™] Enhanced ■ DARK FORCES[™]
- ★■ DAY OF THE TENTACLE™
- ★■ SAM & MAX Hit the Road
 - SECRET WEAPONS of the LUFTWAFFE*
- **★** The Secret of MONKEY ISLAND[™]
- **★** MONKEY ISLAND 2 Le Chuck's Revenge[™]
- ★■ INDIANA JONES® and the Fate of Atlantis™ LITTLE BIG ADVENTURE™ U.S. NAVY FIGHTERS™ WINGS of GLORY™

DISTRICT NAMEDIAY

HI-OCTANE

- WING COMMANDER® III Heart of the Tiger™
 - BIOFORGE
 - NBA® Live 95
- RUGBY World Cop 1995
- FIFA International Soccer
- NHL® Hockey
- MICHAEL JORDAN in Flight
- ULTIMA® VIII Pagan™
- STRIKE COMMANDER
- SSN-21 Seawoif™
- SYNDICATE Plus 131
- THEME PARK®
- SYSTEM SHOCK™
- MAGIC CARPET™

30 miti di autentico valore

um lancio da record







RIVENDITORI AUTORIZZATI:

VALLE D'AOSTA AOSTA - IL MULTIMEDIALE YAubert Ji - BRUNO TEX 2 , to America 35/139 GHART (NO) PLEMENTED TORNIO + ALEX COMPUTERS Can Francia 333/4 Y Inpol 796 * AMERICAN'S GAMES AND SYSTEMS V Sorth 266 * AVALON Y Maganto * COMPUTEL Cap G.Cenera 56 Bet . COMPUTER DISCOUNT Cap Endudi II Yuanza 15 ... MARCHISIO YFollunzo 6 = OFFICINA MULTIMEDIALE 4 Po 43rd + PC PLANET C so Second 15/q = PLAY GAME SHOP Y. C. Alberto 39a = PROTEUS Y Rentaggs 2 = QUEEN COMPUTER SHOP Can Donte 2 Liga Turen 49 = RIG Can Remona 460 = SUPERUNION ¥Oulz 14/c - ¥Yolpergs 10 • ALEX SHOPVILLE LE GRU Y Groo 10 GRUGENSCO (10): » EUROMERCATO Y (1800 TO GRUDENASCO (TO) * MURAST Y Poletico 62 (VREA (10) * AMICI DEL GIOCO C so Roma 486 . MONCALIERI (10) . METRO PREALPI V Sarono 97 MON-CALLERI (10) . COMPUTER WORK Y RIVOR 180 ORBASSANO (10) . EUREX C 14 Independenza 5 RIYAROLA CAHAVESE (10) = PIEMONTE COMPUTER V Torino 13/3 ROLETTO (TO) - PIEMONTE COMPUTER VIrolia 94 SETTINO 7 SE (TD) - PROTOPIA TEAM VMORCONNIO FED S.ANIONINO DI SUSA (FO) - COMPUTER MANUA V Vocinori TO? ALESSAN DRIA . DECTALINE COMPUTER Y dei Guosio 121 ALESSANDRIA . P.C. V. Gromin 49 ALESSAN DRIA - VIPLANA Y Morengo 64 ALESSARDILIA - COGITO ITAZZA C.50 Volembro - 964 JASALE ANDHIBERTATO (ALI) . COMPLITER CENTER VAllery 78 CASALE MONFIRRARO II. . ALL MI ONE COMPUTERS C so Prove 28 NOV! . IGURE AL . CAMESOT You Macade 12 6125. A . CSI TEOREMA V Jordne 9 Biel A . ROBSY AND V Berlodono Bil LA . THE NEXT WORLD Y Coltologo 5 Block · FAILM SYSTEM VPallico 10 CUNFO - ROSSI COMPUTER Cap Nizzo 42 CUNTO - ALBA UFFICIO C so Pigve 66 ALBA (N) - WIN COMPUTER Y Morter 76 BE HETTE (CH) + K & G V Uproome 9 HDYARA + PENATI V Metter 49 KOVARA + VOBIS Via Volta S8 b HOYARA . I ALLEGRA Y Coyour & CAMER 1801 - NUGYA SOLUZIONE UFFICIO SS Transpir 176 POMBIA NO) - CERR Y Novem 86-88 ROMAGNANO SESIA NO) - ELLIOT COMPLITER SHOP PUZE Don Minzoni 32 VERBANIA INFRA. NO.) - TELEMATICA SYSTEM Y COMO 6 VERBA MIA INTRA 2002 * MEGALO MANIA Y Formers 90 VERLELSE * BYTE SHOP VY Veneto 4 BOR GOSESIA (VC. TONDARDIA: MILANO + AVALON YSettembrus 20 + BCS V. Montegues 11 + BEC INFORMATICA Vie Montenaro 15 = BYTE CLUB Vie fascono 19 = CART GAMBAR-DELLA VIII Monto à la « CASTOLDI E sa Lodi 9 « COMPUTEN DISCOUNT ANLANO 5 * zza Codorna 13 + COMPUTER UNION YS Goldino 5 + COSI Yla Certara 220 Lipo Augusta 8 Yla Sobotino 24 = ELETTRODATA Y Capponi 5 = GREEN POINT Ligo Scalabrini 5 = 1 BELEE CONSOLLE DEPARTMENT Y Lorenteggio 72/24 * ITVA Y Padova 95 * JOYSTICK FUN Y torenleggio 35 * LULMEN Y S.Monico 3 * MARICUCCI Y Fili Brosseto 37 * MICROMEDIA V.in Monterette 7 - MONDADORI INFORMATICA E so Potto Virtorio 51 - MONDOGIOCO Victorellino 74 * NEWEL V Max Mahon 75 * PC POINT Via Manza 46 * PC FRE C Commits 80HOLA Y. Oudrenglin 23 * PER GIOCO Y Aldroyandi * PER GIOCO Y Moseru 10 * PEP Y.Genergi Govono 29 - PHOTO DISCOUNT Piggs De Angels 3 - PLAY MARKET Gall Schools 6 R(CORD) Goll Vir Emanuela • RIVOLA V Vitravio 43 = SUPERGAMES V Vitravio 32 = SWEETWARE Y.Formenbird 14 * TC CENTRO L go Consta Stant 11 * VIRGIN Pizza Duama 8 * VIRTUDO V Francia il - VOIIS Y Montehitra 15 - WAREHOUSE (sa Buenos Altes 53 YMorghern 37 > COMPUTER SHOP V. Coroll B ABBIATEGRASSO MIS > SICURDATA COM-MUNICATIONS Y Mazzine 313 ABBIN GRASSO MID = 6 JROMER CATO VII. Misonohori ASSA GO (NU) - COMB! MARKET SS Nuova Puvionese (ALEPPIO DI SETTALA MI) - EMROMERCA-TO 5.Provile 208 KM 2 CARLIGATE (MI) - METRO CERY Crock Nuova Str. Vigovanese CESANO BOSCONE IMI + PENATI YJU ISOSZO 29 CESANO BOSCONE MI + METRO LOMBANDA V Gayrona 19 CINIST 10 BALSAMO MI) - PENATI Y Sender 49d CORBETTA (MI - MICRONIX Yes Iralia 23/75 (ORSICO (MI) . MEDASTORE IMPOTECA VSgronnesa 16 JEGNANO MI) . TUTTOSOFTWARE Y Month & MELEGNANO THE . BIT BUT IN HORSE A MONEA SAN ... PC DUE Y Rongages 30+ MONZA (MI) - SENDATA \$5 Semplome 22 NERVIANO MI) - IL CURSORE Papa Mortin aborto 2 HOYATE MULANESE (MI . EUROMERCATO S Provio 41 PADERNO DUGNANO. (MI) - ALACO VS Carlo 131 RHQ MU) - DIEN NAU V Garbald, 99 RHO MI) - MEXT COM-PUTER Y Buggity + 3 RHD NU) = SIM INFORMATICA Y Egypur 64 S AMBE, 0 LODIGUARD NU) METRO PADAMA V XXV Aprilii 23 S. DONATO MILANESE (MI) = CENTRO COMMERCIALE PLACENZA NORO Y Emilio 100 S ROCCO AL PORTO (MI) - ATLANTIDE Y Rossant 43 SERC GHO (MIT) - COST Y York SEREGNO (MIT) - GLOCACOMPUTER Y Codero 753 SERI UNO MIT -EASY SOFTWARE ITALIA V Gromto 57 SISTO S GIDVANNI MI) + TUTTO OFFICIO V Querto ID TREZZO S, ADDA (MI" - NIGH FIDELITY Pizo Volto & VARIDO (MI - NING GAME'S P 10 Unite d'Malio 3e VEMERCATE (AU) - PROXIMIA Y Padona Sup 797 YIMODRONE (MI) - VIDEO ON LINE VIX Sallambra 94 BERGANO - MEGABYTE 2 Y Septi 4 BERGANO - TECHO-GRAPH YAlbert BERGANO . TINTOR! Y Brossto ! BERGANO . MEDIA WORLD Y Ferm CURNO (DG) * A.L.COMGHI Y.XXY Aprile DSID SOTIO (DG) * DENGAMO TECNIGIRAFESS Mazionale SERIATE (BG) • IPER CRISTALLO Filtrisipporto 41 SERIATE (BG) • 106AL JEFICIO V.Poglio J TRESCORE SA: NEARIO (BG) = CONSULT AND TRADE V.le Orlando 18 TREVIGUO (BG) - GHILANDI ELIOTECNICA Y Grappor TREVIGLIO (BG) - DIMENS ONE UFFICIO Y Montesuello 12o BRESCIA + MASTER V Fili Uponi 106 BRESCIA + MEGABYTE Y XXV Aprile 4, a BRESCIA - METRO SER NO Y Nace 16 BRESCIA - MONDADORI - NEOCENTER V.Spolio S.Morco 3/9/1) BRESCIA - TC CENTRO Y Maho 2 BRESCIA - TECLA Y IV Novembre 2 BRESCIA + GAMMA Y Copellini 5" DARFO (BS) + MEGABYTE Y Cartello 1 Desellezano DFI GARBA (85 . PALAZZOLO ELIOGRAFIA Y Gordoid: PALAZZOLO 5/0 (85, ... PLANET STORE C Comm la Rondinelle Valuttel 37 39 RONGADELLE (ES) - SALLABATE VE Do Sieno 2d LONG -(1 COMPUTER Yindipendenza 88/90 COMO * VIDEO ISLAND Valorazzone 13 COMO * DIEMME Y.Giovanny XXIII (ANTU: (CO) + MEDIA WORLD V Lamberdia (ANTU: (CO) + COST Para Marconi 3 CREMONA - ERRE INFORMATICA Y Mágna 2g CREMONA - MONDO COM-PUTER V Ghistert 35/37 CREMONA - COMBI MARKET VDella Stazione SO CREMA (CR) -\$LCOM Ylibero Comune 15 (REMA (R) * CART. CATTAMEO YRomo , ECCO * FUMAGALLI Y Corrol: 48 LECCO = L.B.S. Y.Bolicea 11 LECCO = COMB: MARKET YIE Danie 19 LOD! 4 MEGABYTE 4 4 Froming 19 MANIFOYA . ASSITEC V. Frience 97 o/b PAYIA . BRAMBING & STEFANI (so (Alberto 38 PAVIA = LA VOCE DESLA LUMA (so Mostro - 6 PAVIA = MEDIA WORLD C Commilie MONTEBELLO V. MOLES SO MONTEBELLO BATTAGLIA (PV) . ALPHAGETA Cap Miloso 13 YiGEYAND PV) * PERAIT Yie Industria 37 YIGEYAND PV) * MAGIC SCREEM a Mortini 44a SONDRIO - MAGIC SCREEN V Foboni - 8 MORBEGHO (SO) - FLOPPY V Morazzona 2 YARESE - VILLA VARESE VMarcolii 7 YARESE - CART.BORAGNO VALIDNA 9 BUSIO ARSIZIO (YA) + MASTER PIX V Zoppellini I BUSID ARSIZIO (YA; + METRO ALIT YIE EASTIGHTON - GEORGE LYA, - EOGICAL HOUSE PROJECT 3 GARLAZATE (YA: - MEDIA WORLD Y Milano 99/103 GALLARATE (VA) + SOFTWARE UNIVERSE C.Comm or Molperson 1 Y. one 37 GALLARATE (NL) * VIDEOLINE V.Corrono 12/14 SARONNO IVA) TREVENIETO VENEZIA * D. CAPUTO Y. S. Morce S. 93. " TESTOLINI YS Morce 1754 " SARTORECLO V. Duce d'Acede 4. CLEGEM (VE) - GUERRA COMPUTER II.go 5.Glovenov P48 CHIOGEM (VE) - CSS C.Comm to Volla Center Y Matter /b MARCON (VE) . GUERRA COMPUTER V Mortes I C. Comm.le Yorke Center MARFON (YE) = SME V Orsolo 5 MARGHERA (YE) = AUCHAN (Gon Tosolto 22 MES TE "VE) « GUERRA COMPUTER Y Bissuolo 20 a MESTRE VE) « METRO VENETO S.S. Romeo.

MESTRE (VE) - SAME IF Forms TOT MESTRE IVE) - TESTOLING C to del Popolo 95 MESTRE (VE) -TO THE RESERVE OF THE PARTY OF PLNTO CONTABLE V Vizzotto 51 5 DONA DI PIAVE (VE) - LIBRERIA MASSENZ V. Motteam >8 RE, UNO + OFFORMATICA E TELECOMUNICAZIONE Y Behave 45 FF TRE BL3 * COMPUMANIA 9 Leon 32 FADGYA * COMPUTER SHOP / Venezio 6) C Commis Gestio PADOVA - DATA BIT Y Belgom 120 PADOVA - OTC Y Some 1024 PADOVA - SARTO COMPU-TER Para Environ. 17 PLDOVA - COMPUTER POINT Borgs Padove 79 (ITIADS LA (PD) -MODELLISMO MARCHETTO Para Trento 30 Este CPD . DTC Y Europa 2 GAL IERA CENETA cPD + MUSIC SNOP Y Fugines -4 Se(rh, AND DEN RO /PD + GUERRA COMPLITER Page fromton to [REVISO = CARTOCONTABILE 15 Plo # CASTI- FRANCO STREET (17) = COMPLITER SHOP Y Europa C Commile & Giordini del Sole CASTE ERAPACO SERETO ITVI + CD-ROM SHOP C Commu In Transmo-Draft Dr S. Hardill Dr CALEALIA (TV) + SARE Y Coneghono 59 SUSEGANA (TV) AMALIE TO COLOR OF THE PARTY OF YERONA - GUERNA COMPUTER YER Settembre 48 MERONA - MEGABYTE 3 Y ER Severabra (II YEROHA - MATERO ADIGE Y Torricoli 17 YEROHA - POWER MEDIA PATA S Tomasa 10.7 YEROKA + BYTE INFORMATICA V Forturn 25 HOGARA YE; * CENTRUFFI-CIO DE FANTI L. 50 S. Perter BUSSOLENGO (VIII) - COMPUTER POINT Y in Corpor PL. 80 BUSSCIENCO TYR) - FERRALL GINO - BUFFETTI VFraming 64 (COLAGO (YR) - COMPUTER DISCOUNT Yes Montegrappe 27 * COMPUTER SHOP Str. Potents Superure 60 E Commits Pollodio VIC. N. A . CONSOLE SHOP Gall 5 corenza 13, 13 HUNGA . GUERRA COMPU-TER C so 5 Febre +52 VICENZA = MEGABYTE 5 Contro those Parts Nove 26 VICENZA + MANUE-MAEDIA STORE Pass Unde 1 to MEERIZA = ONC Y Davis, Folgore 74 MCERZA = ONC N Growd EXCHANGED THE BUTCH STILL STATE AND A STATE OF CORDS AT SCHOOL THE * TECHNOLITY Y Yolgoung SS FHIERE IVI = CSS r Pala 20 E Commite a Personal 1089 DEQUART 1010 (YE) * MUSIC TARGET I Pela 20 E Committe de Prantido ORR DI QUARTE OLO 103 - SYNERGY VI-Rento 150: 12 VALDAGNO (YI) TRENTO + CART.CORDNA VOU Sufrago + COMPUTER DISCOUNT L go II Souro & * CRONST Y Golder 25 * FANTASY Y Ground 64 * MR PEAR-SON Y Solver 39 7 = SOFTWARE E MULTIMEDIALE Gub Yie del Ye 7E * MUSIC CENTER Y Bolzano 39 GARDOLD (TH) . AL HISPARANIO CO Reversantes IGVERETO TIC . SELDATI V Majoriche 53 ROVERERO ETNI + ANNIONI FECHO NI Pezz Montapio 3 ROVERERO + ATHESIA PAPHER Y Goribu S ROLENDIO . COMPUTER DISCOUNT Y Goribaid 47 ROLENDIO . COMPU-TER POINT V Range 77/4 SOLFARO - METRO SOLOMITI YValle S BOLFARO - MONDO MURTIMEDIALE V Druso 14 DOLLAND * ATMESIA BUCH Y Torre Bonco 1 DIFFSSANDIG - HZ1 Y Centrale 60 BRUNICO BZ> Y Forbe: Maggest 186 MERANO 12: * ONLY CO-BOM Y Corduct: \$1 Morano BE TH ESTE - CENTRO TRIESTING INFORMATICA Y Postale 4 -GUERRA COMPUTER Y Lorderia Sa . MURRISOFT Y Torrebiorce 28 . VIDEGLAND GAMES Y Remondo 4 = EL COM SHOP VIn 5. Mayor 7 MONFACTON: GO) = COMPUTER POINT (Bertassi 17 PORDERONE - LINEA CONTAINLE PORDENONE - SMÉ Y Udine 78 ¿OPPOLA PA) - GAME MASTER Y Aquillo - 5/o UDINE - EUROJAPAN Y Piene: 31 UDINE + MUCHIELLY In Unghave 60 C. Comm. In Frank VIDING . MOFERT 5 Y Leopard 24 JDINE . CSS Communic Circa have y Coloroforio 22 TORREANO OF MARTIGNAL O (UD) . TERMINAL SYSTEM SHOP C Commile Alpe Adres (AJAC O. UD). C Commin Cittle Fiere V Cotonifice 22 10 FFEANO DI MARTIGRIACCO (UO) + EUROMERCATO Y Nazionnio 127 TANAGNIACCO (UO EMILIA ROMA) GTT #OLOGRA - AVALOR V Petron 6 - BORSARI V Della iberazione. IF WHITE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE PERTY 9 Timple 16 * CARTOLERIA STERLING + Mars /3/75 Y Indigendenza 56 Y Lombord 43 9 Jefong 30, 2 * COMPUTER DISCOUNT Y Ben Compage Total/e Pata El Sattembre 5 * COMPUTER ONE Y Yele 12/II * COMPUTER JIHON YOU (arrows 6 * FLE) BIAGING 9 Oberdon 9 - MONDADORS INFORMATICA Golf Falcone Borsellino 24sb - NETWORK 27 Y Golliero 16 " SISTEME APERTI W ner 0 " CSS (Committe into ite Gran Reno YM Morroe 7 JASAN NEG DI EFRO 30 - GUERRA COMPUTER 1 Scoriett 7 (ASA 17 (MO. OF REND (80) = NON SOLO SOFTWARE / Forretions 38, 4 JANA, 910 DI PENO 80 + VILLE 93 EUROMERCATO shoosille Gran Rene Y M Montoe 7 9 Julius - H10 Dt 4FNO - 481 . METRO EMILIA Y Saferio ClaffentaGoroffi Bill a College Communication College 37 MIGGA - BOY - BORSARI Y Emilia Levente 259 S LAZZARO DI SAYENA (80) - NON SOLO SOFTWARE V Levente 1245 LAZZARO DI SAVINA BU . TPSKON V Brodules 9c S PIERO THE FASA: \$0 . BU SAT V Gordold of LASYO MARKEDII 60 . IL RISVEGLIO V locatelle 29 Y ARRYA BO . COMPUTER DISCOUNT & Congres 3 FERFARA . GIO PLASTICE 13-Romana 90 118 PAICH - IPER COOP & Costella Y Hages 7 FEBRUICH - SOFF GALLS BY 9 Mortano 606 REARS - Example Preside \$15061 . COMPUTER VIDEO CONTROL of Monte 177 GRE . IMPOCENTER Y Gravisco 146 a FOTES . MARCO POLO (in Room 17) FORE . MERT Paza Selfe 40 FORE) . PURTO GAMES Ple Vetorio 13 FORES . HANGAR TE VIe. Morcom 355 cFSrHd cF0) * MANGAR TZ Y Spring 757 "TS/RA (FD) * PUNTO COMPUTER Paza Comondula 7/6 (\$16HARISO FO - MEDIA WORLD Ple plants) salafilland 1/40) . VISERSA COMPUTER SERVICE VOOR 95 & 175(REA (10)) . COMPUTER DISCOUNT YEMINO DVEN 234 WODENA * GAME OVER «Bonoco» - SCHOOLS » DEMAY THANK WITH Cir Consignance 4 h WODSNA . THE MARKET Common Porton & delic sport of MODENA . (PERNORDEST IL PLANETA sti Morgne SDII MODENA + NOVIMPRESA Pyra - Hadello 30 MODENA * ORSA MAGGIORE Pasa Moreom 20 ... ommile. Printal Vie delle aport 10:22. MODENA . VOORS Parts General 4 (SRPL NO) . DOM: INFORMATICA Y Carendard Sud 1091 CASTECFRANCO EMILIA «MG) · FECHOBIT Y Magellino 58 MARANELLO (MG) · MARTI-NELLI Yie Circompliazione Nord Est 96 \$45515010 (MO) * WOULD GAMES Y Caration 106/9 SASSUDEO (MO) - BENE C Comm le Centro Form V S Lemondo 69n m) 42 PARMA -The state of the s 461 PARMA - CARTUGO MARGINI (Mazon: 33 PARMA + (D-ROM MULTIMEDIA Sir N B-LIG 135 A/B PARMA . COMPLITER DISCOUNT (Freeto d PARMA . METRO Y Marting PARMA + ZARACHELL Y Case & PARMA + CD ONE y Person 45 (0) 2x (200 PS + 21 COMPU-TERS II Stradgne Fornese 2/4 PlaceNZA * ELECTRONIC FUN - 45 T (manuale 142 PLACENZA COMPLITER HOUSE Viscose E34 RAVENNA - EXPERT Viscosió BO RAVENNA - PC SERVICE Y Alberon 37 RAYFINA - SYSTEMA / Bossono del Grocco 34 RAYFINA - ZUCCHEMELLI Y (group 74 RAYLEHA > ELECTRON INFORMATICA YER (ortes 19 (360 RA) > ACTIVA Y Higgsy 72: RESULT (MULIA = COMPUTERLINE Y 5 Rotes 10c Y Kestredy - 5: REGGIO EMILIA = COMPUTER DISCOUNT Y E Orgazo 5206 REGGIO EMILLIA + HISERT COIN Y Emilio 5 Stefano 17/c REGGIO EMILIA - IPERCODO C. Comm le AZIOSTO Y le Norandi REGGIO EMPLA - VIDEO HOUSE HE Dimore 14e REGGIO EMPLIA - MUOVI SISTEMI Y Home ZIA 5 (LARIO D'ERZA (RE) = SAMMARINO INFORMATICA V. 3 Settembre 113 DGGAHA: RSM: = ELECTRONICS V. 6 de Carpi 209 FIQUINA JERRAKALLE IRSMI + COMPUTER HOUSE VIE Empir 193, e RIMPNI + GAINE OVER Y Bertuly & RIMING = ZERO UNO Y in Europhysics 55 BELLARYN (B) LYCE GENOVA - ARM COMPUTER Para de Ferron 2: - ALMATROS COMPUTERS Y Gesaria 103r = CD-MANNA Y Brights Ligaria 63r int 3 = COMPUTER DISCOUNT Yis Brights Beogne 27/r = FOTO MAURO Y Carepor #3 = GAMENJANIA Y Malto 25 = HOME DIGIT (Committee 8152090 Preside Bliggy 14 + St. CENTRO CONTABILE Y Briggin Journa 454 * MUOVA INPUT Y Lungomare & Pegli 47e * PAGLEALUNGA Vice pech & * MAINBOW

COMPLETING YE Gestro 10a = SYSTNEMA & Asserble Son = VIDEO PARK Y Corbino 5/7 (· CING ARTHUR 46, 146 II BOLZANETO :GE: · METRO LIGURIA Y Romestone 4n BOLZA METO (GE) - FEDERIGHS FUTURAMA VG Sword 46 BUSALLA (GE) - BIT SHOP V PROCESSIO 357 OBLAYAD: [GE] * OUSISTEL VALLBOURNOOR 113 CHRAYAD: [GE] * ALC: SERVICE VG Don Yords +68-GENOWL VOLTRE - COMPLITER WHICH Y STORGE 4/6 : SAMPLEBDARINA (GE ... MICROPATA SHOP V Manager: 45 SAMREMO (M) = CENTRO (M-F) VIDEO V Repubblica 38 SAMPAMO 1883 - OGGERO EXLIANA Cambo Sarvaz Butleth V. Enrore S. ARMA & (AGGLA 186) -COMPLETER DISCOUNT Vie 5 floriniomes 75 LA SPEZIA + SOFTMANUA P.zza Codeto dello Liberto 25 LA SPEZIA + C.D. HARDWARE P.220 Morrootti 14 LA LPEZIA + AL COMPUTERS V. STATE AND A RESIDENCE AND A STATE OF THE PARTY OF THE PAR STER You do Cramo 13/1 SAVONA • COMPUTER DISCOUNT 9 XX Senembre 25/1 SAYONA • DIGITAL LABS Fizze della siberte 25/27: SAYONA = NONE DIGIT (.Epitrinile II Gabbiono E se Box 211/c SAYONA = CELESIA ENZA Y Gordold 144/146 OANO (SY) = DE 24 C to Europe 6 L/c (OANO (SV) TOSSONIA FIRENZE + ASSO ELETTRONICA V Filordo 10 + AZIMUTH V Paretoin 76s - CALANIAS V Compters 17s - CARTINUGNAS V Sangolo 105s - CHECK POINT the Form of a = COMPLETER DISCOUNT Yie Maneon Re = COSI Yie Strage: 77a = HOBBY TRODUCS V Carridon 15a = HYPERIMEDIA V Nova di Barco 26 + Lib. MARZOCCO V de Mortelli 4 * MARZOCCHINO V Mortelli 4 * MACROLINK SHOP V Shrib (/) * MILLENIUM. Y Rook 2: - NEW COMPUTER SERVICE Y dogs Afford 2: - PUNTO SOFT Y Torticolo 1: -PUNTO SOFT 2 Y Archen 167h/s * PUNTO SOFT 3 Yiu Goldon 77 h * REAL TV Y di Novoii 127a * TELEMFORMATICA TOSCAMA Y Bronzmo 36 * NETWORK SHOP V Putchi. 225 (Avidicano (FI) - HELLANTI Ligo Polistrino 317 EASECERNA SCANDICC-(FI) - DEDO SHOP Y Pall 11 SCANDICE (EI) - PUNTO SOFT 4 Y Albert 10 SCANDIC(LEF) + P.B.S. Y P. Nervito 11 (ERTALDO (F)) = DEDO SHOP Y Puroli 7F F GO 3 (DRENZO (F)) = SAYVAS S/W Y Di nevembre : NPO(1 (FI) = WAE GAMES II Sound 1764 EMPO(1) (FI) = METEO TOSCANA Y dot Carriero 4 Osmonrero SESTO FLORENTINO (FI) - BORINEY Alberto Th AREZZO - COM-PUTER DISCOUNT Y II. Puragno SII ANEZZO « INFOTEC Y XV Aprile ? ANEZZO » INFCCA-NOGRAFICA INTERNAREDO Y Ju Michelangola OF AREZZO - MAJATIDEIT Pizza Risorgimento AREZZO - PROXIMEDIA Lan 1º Magno 24 AREZZO - HOTRIT IVI Del Lungo 21 MONIFYAR. (MI (AR) - IMPOTEC (so bulg 81 SG YARDARNO (AR) - IMPOTEC V Procing 2 S Sepolero-(AR) - COMPUTER SERVICE V dell'Unione 7 Y Bonghi Zu GROSSFIO - MICHELONI V C Colombio 14c FOILDINGS (GB) + COMPUTER SERVICE YPVO ? ORBITELLO (GB) + ETA BETA Y 5 Francesco 30 (1700RNO - FUTURA 2 V Combins 17 .570PRO - PIXEL MUULTIMEDUA V Adua 4 I TYDENO - POWEREIT Cap America 203 , Profitto - COMPUTER CITY (so holio 63 PIONNET .() • ETA BETA P.zzs (estituzione 66 PONNETNO , * • MARTIMECHA (se Noticotti 48 (ECHEL (LI) . CEPOLLA Y Yeste 56 (UCCA . COMPUTER DESCOUNT Y'); Regina Navularità 167 (DCCA + III. COMPUTER Y Calombo 716 DDD GUNGORE LUI + COMPUTER DISCOUNT Y Gardeld 78 YAREGGIO (LU) + GENRUS COMPUTER Y Coppino 113 YIANI GGIO T(U) . IL COMPUTER VIe ((alombo 714 VIAREGGID U) . VIDEO 2000 Y Jano 765 YIA ESGGIO (LE) - FLOATING POINT Gal. De Yant 37 MASSA - LOGICA Y Slavre 17 AVENZA (MS) = MULTIMEDIA & VIDEO V Marizoni 2/d CARRADA (MS) + COMPUTER HOUSE V Vespuczi 60 PYSA = MEDIA WORLD Y Mintroper: PYSA = MONDADORI INFORMATICA Vis Graduce 71/73 PISA - METRO ARNO Y Vancous Sad OSPROALETTO (PI) - ELECTRONIC DREAMS Y Danie 77 PONTEDERA 'PI) * COMPUTER DISCOUNT Y Martiri della Liberta 75 PONTEDERA (PI) + VIOCOCLUS Y A. Dige 305 PONTE a EGDLA (PI) + COMPUTERMANIA VIII DOLLARS WORLD'S FILE STATE OF THE PARTY OF T VE Force 846 PSTOIA . CONSULT POINT Y Empolese 36 MONSUMMANO (PT) . SYSTEM & SOFTWARE V de Gosperi 70 OGARRARA (PT) = ZANNH & C. Eso Romo 45 MONTECATION (PT) . GIOCOMANIA VI Andrion 11 PSSIA (P) . BIANCHINE V Jarraco 154 PRATO . GIAPU-TER & CO V B 5 Martino 36 PD030 - COMPUTER DREAM V F Shozzi B9 % PR410 + LIBRE-RIA CASTELLO Vie Pieve 2 PRATO . MASTER ELETTROMICA y Volentics 46. c PRATO . PUNTO SOFE 7 1 (evaluare 24 PEALO + RED POURT V Zonas R4, V Volentine 46 PEALO + SISTEMB INFORMATICE IF Proids 11b PRATO + SAN PAOLO VIDEO Y Montolese 683 MON EMURIO (PO) - OFFICE POINT Y Sottombrone 17 POGGID & (ArkNO +PO) - BRAIN V.Massetona 54 STERER - EROGI Y Comolio 70 STERER - LO STERELLONE Y Frozenting 107 STERER - PRO QUALITY SERVICE V Volkrozm 36 SIENA - PUNZO SOFT 6 Y.Duore 12 SIENA -MECCANOGRAFICA INTERARREDO VEFRO ES CHIUSI SCALO SI) * TRUST Yaelle Lettece 46 MONT PURCANO (SI) - PURTO SOFT 5 Y del Commerco 29 POGG/80NSI (SI) + TOP LASER SHOP Lip thin 25 POGGIDORS (SI) UNITED PERUGIA + DIG BANG VIDEO-GAMES + Marcon 45 + COMPUTER DISCOUNT + 5ho 11 + ETA BETA COMPUTERS + Pellette 7h = INFOTEC Y C. Harte 24 = 11'S LOGIC Y Cocceder 46T Ato. 17 = LA FORTANA. Y Polotiu - MAGLIORATI V Sun Ercoluso 3 - MITE Y XII Settembru 74 - FASO IMF CA V d-Virtario 12 (1) FILE PG1 = SERICUPINITY Virtual & MASTA UNBILL PG2 = INFOTEC V Pucces 66 POKREFE, ICHNO PG) - FASO INF CA V Farver 22 CITTA di CASTE, O (PG) - WARE Y Comoli I CITIA de CASTALLO (PG) - SELO: LAMBRIA Y Aireszo 30 F(RNO DI CARA LO PG) - CIEM A TENANCE TENANCE TO A WITH A TIME Law Season & SECTION FINE THE INFOSERVICE Y. Do You 73 GUIDIO (PG) . TOSCAMI Y Mezzopiono 25 GUIBIO :PG; . ETA. DETA Pare S. Domenico (Du S.N. FOLIGIRO (PG) « SHITHESYS Y Advance 111 PORTE S. GIO. YARM PG) = ALL COMPUTER Y Cocusion dell Ale 75e SPOLFTO (PS; = ETABETA Y Fássof) IT SPOUSTO (PG) . HISTORMATICA TS V Gordald 62 UNB REIDE (PG) . COMPUTER DISCOUNT Plu SAngelo 18 TERRI - RAIRO POINT Y P S Angelo 230 TERRI - UGLY KID Golf Car 19 TJ ENI * WYZ POWT Y Golfens Noovy 1 TERNI * GIOCATTOLANDIA Cas Covast 781 DEVICTO (*II) - SERIA CARRIO MORCOON 14 DEVICTO (12 TEXTO ROMA - ADDOGRAFI-CA Visago leves Investor 28 + BOOK & BYTE Vic dallo (refet del toyors 129 + CARTO-TECHICA ROMANA Virotino 124 - COMPUTEL V Rolls 33 - COMPUTER DISCOUNT V Angelesia II 338: Y Merulana 245: Yie M.F. Nobiliora 16/27: Yie Topocrate 61: Y Tripoli 1: Y Prenesting 250/9 IL C Colombo 219 = COMPLITER UNION V (asono 70 = DATA RADIO Y forboristo 16 * DE SOFT & MAR. HARD Y America 24 * EURO 2000 Y degli diboldi 21 * EUROSTYLO V Colleten 251 + E.R. COMPRITERS Page Mances 3n + E.U.S.A. V Fig Angelon 65 * GAME 94 Y dat Comunico 95-95s * GEMAR Y Covolugger 65 * GIOCO FOLLIA Y Permit 5), * II, VILLAGGIO ANHITIMEDIALE Y Germanico 31 * L'ARCORALENO Y Cisso de * LA CHIOCCIA GIOCASTOLI VIII Marconi 777 * LYSTON V Gregorio VIII 478 * L'UFFICIO MODERNO Ple Godo 62 * M. ELECTRONIC C. Commile - Groups * METROMAPORT NEW Y Aventous II 438 440 - METHO AURELIA G.E.A. 33 Pescoctio/Y & Biovo - MACROCENTER Y Granda Maraglia 62-64 Cardro Coren. La Romonna + MACROLINIA Y le Tirreno 207 Y Etruro 73 • MONDADORI INFORMATICA CENTER 1 Apple Norm 130 • MULTIMEDIA STUDIO The Sometin 239 - MOULTIMEDIAL CENTER Y Veloco 22 - 0015 Paze Poots Lungo 31 . PASSWORD Yie taile Province IT . P.C.C. COMPUTER HOUSE V. (esting 283d + PER GIOCO VSupon 109/111 + PORCHEDOU V Baogno 38-40 + PUESAR Y Magna Gracia 71 = SPAZIO PC V (hoper 27 * STARCOM (VALIA V IL Zeropier) 50 * TARE AWAY 1 Signification 164 - TELEFORIA CARAYAGGEO Vio Del Curaraggio 119/71 - TUTTO PER L'UFFICIO Y Spoluto 1/9 * VIDEO SUONO PIE Inio 17 * WAR GAMES Y Autelio 550 * ACULLA COMPUTER V R. Reidin: 14h ACULA - GEDY V Bongus 20 ANZIO RMI - METRO LATINA V Laurentina fim 9 (FEHIGHOLETTA (NM) . DS INFORMATIKA V la G. Boccelli RO. CHITAPECCHIA RM - L'ANGOLD DEL COMPUTER V (usu Hunne CIVITAVECCHIA (RIA) -COMPULAND Y dolla Omberet 35 HUMPLING (IUM) * 25MME COMPUTERS Y R Morcharita 215 JADISPOL (NA) + COMPLITER SHOP V Kennedy OD MONIS ROTONDO (NA) + G.P.L. SOFT V Columbia 15 oil-g POMIZIA RM) - METRO INCO GRIA Km 36300 Lot on Rushid FOR SAPIERZA RM . MICROCENTER P.Des Vision 27 OSTIA 100 . M.M. SOFTWARE Y Olinesi 59b OSTIA (100 ILM) - COMPUTERLINE Y Maroncelli 25 MARIA DE LE MOLL RAI) + NEY BIT ELETTRONICA Y Conton B LATINA - TOP COMPUTERS C Commune Morbello LATINA SERGLACOMI > Oberdos 13 (APMA → CART & BIT Y Chesuals 1 BORGO PIAYE ((3) → COM-PUTER SHOP C. Commile Emisereto RIEI MALLECTÉ AMCOMA « AERATROS SISTEMI Y Bordetti 33 = COMPLITER UNION VOa Gospari 22 = CLAN COMPUTER SHOP V.forrati 37 * FLAMIHI UFFICIO Y la delle Industrie 19 * PELLEGRINI 5 S'Adminica 16 Zona P. P. BARAC COLA AN: * TECNOWAYE V LEOPORG 12 IALCOMARA AND * ESAR Y Musons 116 OR FO AND * PELLEGATRI C. Comm to II Moisso Y. G. Bruno SENIGALLIA (AR) = COMPUTERMANIA YORIS YNODOK 107 ASCREPT, END - COMPLITER POINT Y Man 53 ASCREPT, HD + COM-PLITECH Contr. Mossa 45 (ERMO (AP) + MULTIMEDIAMANIA Piro del Popolo 27 (ERMO AP) PEGASO INFORMATICA YS Patronillo 78/79 FIRMO APE « TRIOZON INFORM.CA Y BUOTE: 16 PORTO S. GIORGIO (AP. . COMPUTERMANIA V. Bierro 94 S.B. DEL TRONTO (API .. WIREQUIL VIR Septembre 68 S BINSOFFID DEL IRONIO APE - BEST COMPUTER VIRONO 700 MACHRATA - EFFE THE Page Gerboid 17 MACERITA - T.B.T. VE Poscol 375 CAST RAIMONDO IMC) * NEST COMPUTER VONES Cao Gorbold: 220 (FY) MARCH MARCH MC) * CENTRO DEFICIO V. Martini dallo Libertà di MATELICA (MC .» E.V.A., V.G. Leopardi 2.5 SEYLRINO MARLINI. MC) = COMPUTER DISCOUNT Y Goldin 33 PESARD = MEDIA SHOP Y Lanza 47 PESARD = PERSONAL COMPUTER Y Pontholit ? PESARO ESERUZIO/MOUSE . AQUILA + INFO-MEDIA Vie from Roup 717 - VIDEOCOMP VTranto 18/20 AVIZZAND A01 - P.D.A. COM MERCIALE VI. Comorio 40:92 CHIETE - GIOCART VAI Bionco "ANTIAND (H . L.P. COMPU-PERS Villarde Marcha S7 LANGUANO (H) + COMPUTER DISCOUNT File Marconi 130 PESCARA . COMPUTER MARKET Y Triesto 79 PSSCARA . COSMOS 3000 V Morgini 38 PESCARA . IL PIANETA DEL COMPUTER Viluidei 69 PESCARA - INFOLAND Y Pepa 89 PESCARA - MEDIA WORLD (do 5 Mortino C TIA 5 ANGELO (PE) . MONDO UFFICIO (so Umberto I MONTESIL PANOTPE) . VOMES MICHOCOMPUTER Y Bodio 15 TERAMO . CANTORO EMIDIO V Nationale Advance 145 NOVITO DEGL. ABRUEZ: "TE) . LOGIN VORIS V Roma 407 SILVI MARINA (1) JAMPOBASSO + COMPUTER HOUSE Y Gorbold 1150 + ECOM SYSTEM Y Albino 11/13 * YORIS Viloraini 1114 CAMPANIA MAPOLI * AMODIO Vilorialis 25 * BRAYO PC Y 5 (orlo 14 * CART LAFTES C to Nimberlo 1 16 * COMPUTER DISCOUNT Y Josh 28. 30 . COMPUTER DISCOUNT 2 V Columbo 60 . GIOCO E STRATEGIA Salita Avenally 27d + CD WORLD Vis-Auguste 138 - KNOW HOW V Glordana 51 - LA CAMERA OSCURA V Costalano 22 - PERSONAL E MULTIMEDIA VIe Konnedy 357 - SOFTLAND VC Corelli 35 - TOP MEDIA SERVICE V.Micobolio al Pendino - VIRTUALITY Y Duama 150 -VOBIS Y Meding &F . EUROMERCATO CAMPANIA (Informati Estating CASORIA (HA) . DATASYS Vicence (O4 LASTE JAMAR) ER STABIA (NA) * VODIS VIA Europa 32 CASTELAMARI DI STABIA (MA) . OF GREGORIO & RUSSO (sa Italia 159 PIANO DI SORRINTO (MA) . INFORMATICA ESSEY LIBERTO 758 PORTICITION - TORTORA DEFICIO YASHI 98 S GIUSEP PE VESUVIANO NA) - DAFME SISTEMI C so umburto 1 31 TORRE ANNUNZIATA NA) - COM-PUTERLANDIA Y Nicolaro 58 VICO EDDENSE (NA) + LANZETTA GIOCATTOLI V Corduir 45 AVELLING - YORKS Y Promit JO AVEL ING - COMPUTER A ... YE Colorded 21/25 BLH YENEG VIRTUALMANIA Y Cupo Ponticelli BINI YENIO - NEW MEDIA V. de Gospor 42/44 CASCRIA OLIVA ANDREA -BUFFFITT VIDIA: 52 AVERSA ((E) + VOBIS Y Revoluce 87) 0 (ASAGIOVI (E) - COMPUTER DISCOUNT VS Hobilio 53/5 SALERHO - MANZO CARTEX VOI Principoti 33 SA; ERNO = MEW COMPUTER MARKET C so Garboidi 65 SAL, RHO + SUPER HINOM V (Thesia SAE RWD = YIRTJAL DREAM V Covolego 64 SAL RHO = YORIS VAI School SALLEND . ELECTRONIC SYSTEM & Del Centenano 115 BATTIPAGIDA (SA) . ZEUS TECHNO-LOGY Y Transmission 13 PAGARTESA - COMPUTER SERVICE Y L. do Vinci 91/93 SCATADI SA PERSUA DARI + COMPUTER DISCOUNT V EUPERZO 128 + COMPUTER CAUB V Ru Broad 199 h a LEVANTE COMPUSER Y do Group 73 - METRO LEVANTE Y to Rutelle Zone ted - NEW DELCOM Vie Principle 14. Ita . PINE, Vie Papa Giavanni Killi 1217125 -REGNO DEL BIMBE Via Emoud. 17 . WILLIAM'S COMPUTER CENTER YIE Unito D'Italia 14 - COMPUTER SHOP V De Pritor 63 BAR TTIA (8A) - AUCHAR IBALIA V Hovembro 7 o. CASAMASSEMA (BA) = 0.LT. COMPLITER & GAMES VPM Accol: GI 13 CONVERSANO BA: * FIRECOMM YE May on 161 GIOVINA/20 (BA) - AMORE & COMPUTER Y Juderzo 28 PUTI GRANO (3A) * INFOPROGRAM Y Honzo 4 BRINDIS: * LINEA UFFICIO Y Mozzonillo 31/33 ATCL - COMPUTER DISCOUNT Margare Martelle 26 (ECL) - MOVIE VS Caterina Havelle 10 GELATINA (LE) + COMPUTER DISCOUNT VIa Vigilio 571 IARANTO = PROGETTI INFORMA-THE YIE Hognis Grocia 1085 MEANTO TASHKATA/CALLILILA POTENZA • ENFO MEDIA V C Bettisti 35 Pol - ettrado CAFARZARO - COMPUTER DISCOURT Propiese 18 - ALFARYTE Y. Do Yino 67 JAMEZIA TERME ECZ. . COMPUTER DISCOUNT Y Rodoto 5 COS NZA . SINANGELO V Almento 27 COSINZA - COMPLITERMANIA PIZO Marcolo 43 PAGLA (CS) 4 COMSOLE POINT V Versh. Pel. Gamelle RENDE (\$5) = YOUIS YVerst. Pel Gestuffi RENDE (\$5) . COMPUTER DISCOUNT Y V Vingle 35 REGGEO CALABRIA - DATACOM VS Francisco do Proof: REGGIO CALABRIA - FORGAN MULTIMEDIALE Y Veneto 74 REGGIO CALABRIA - MEDIA-LAND Eso YEmpropio II REGEIO ERIABRUL - SOUTH WASHINGTON COMPUTER 9 Birit 326 REGGIO CALABRIA - AGOSTINO ROMEO VS S 18 191 195 GIOIA TAURO (RE1 - COM-PUTER SMOP You Markeoffe 60 EOCRI (RC) = PERGIOCO LUNE Y Goodold: 81 VILLA S. GIDYAN HE (RE) - CP ELECTRONIC IL CORPORATION IL Traversa VIII Nicolatia 70 CHOTORI-PALERMO - ABACUS Y Delle Magnolie 19 + CHP Y Mandim 3 - COMPUTER DISCOUNT Y Ausenia 174 - DOCTOR ROM & MISTER GAME YLAVIOLIO 3 YMMISHID > + GLOBAL GAME Villa Gracia 134 • MOME COMPUTER YAR Alpx 50c/d/e = MOMPADOR1 Villessina 38 - MUCTIMEDIA CENTER Y Liberto 950 - NUOVE STRUTTURE Vile Ray Siciliano 466 -PAYADE Y Verenese 42 = QUALITY INFORMATICA Y Compole 39 • TELEMA Y Moltese 94 YPHHODE & Paterno 95 - HARD E SOFT Y Enough 5 FERMING (MFRESE (FA) - COMPUTER SOFTWARE DESIGN Vicemedy BY CALTANISSETTA - TOP SYSTEM VEngedock 70 SAH CATAS DO (CL) = AZETA Y Conform 40 CATAMIA + C.D.M.P YAMONIEG 53 (ATAMIA + COMPU-TER DISCOURT VIE Aline 120 CATARIA - PRISMA COMPUTERS V.Conford 122/ 24 CATA MA - QUALITY INFORMATICA (so Neurini della Liberta 192 CATANIA - C.H.S.E. C.so Savolo EB7 ACCREACE (ET) = DIGILAR Y Corono 4 GIARRE (CT) + KERMEL V.Adogs 8 5 GREGORIO (CT) = LO PRESTI INFORMATICA V Folovigno 3/7 ENNA = COMPUTER DISCOUNT Via Forma 53 MESSINA . TEMPO REALE VOE YESPED 71 MESSINA . SP INFORMATICA VPIDOGOIO 49, . BARCEL GNA (ME) - HOME COMPUTER Y SJAmo - 28 RAGUSA - YESAY Y 5 Gullong 11176 MODICA EG) = G.G.M. SERVICE VEperarmo 19 SIRACUSA = CARUSO Y Morsaig 179 HAPANI L'EDICOLA V Furdello B TRAPANI SARDIGNA CAGLIARI COMPUTER DISCOUNT VIII. Muscom 222 = IMCAS Yie Regino Blood 9 • MEDIA LINE Y Durite 72/c • VOBIS-G.M.C. V Ramagna 7 . OLISARDA Vie S. Avendrate 236 . COMPLITER DISCOUNT V.Duta Abruza 48 SASSARI - YIDEO GAMES Y Des Mille 17 c/o Cermo Commerciale Cirto Mercato SASSARI

DI VIDEOGIOCHI COCC



RAUL ESTEBAN ESTIARTE DE LA FRONTERA

Filename:

C:\JACOPO\DOC\SOGNI\sogno078.DOC Date: 28 Ottobre 1998.

L'ho sognato ancora.

Non so più come esprimere il forte disagio che provo ogni volta che lo "incontro", non so nemmeno se valga la pena pensarci o meno... non so cosa fare, se parlarne e se si con chi... semplicemente NON SO.

Non è la prima volta che mi capita, non sarà nemmeno l'ultima.

Il problema è che quello che mi dice, in qualche modo accade! Non so come questo possa essere possibile... in fondo, ciò di cui mi ha parlato fino ad oggi, non mi ha mai riguardato più di tanto.

Sono passate molte notti dalla prima volta che l'ho "incontrato"... comincia a diventare una consuetudine che mi spacca il sangue...

Sto aspettando.

Sì, ora sono più che mai convinto di avere un ben preciso compito.

Aspettare non significa scegliere. Significa subire, accettare una situazione che non si è cercata.

lo non ho scelto di fare da tramite ad un pazzo che, non so nemmeno bene come e perché, ha deciso di raccontarmi la sua storia.

lo non centro un cazzo con i suoi problemi. Lui però ha deciso di investirmi. Lui ha DECISO, lo sono solo stato scelto.

Forse non è stato nemmeno un caso. La vita, quella mia, personale, con cui mi scontro tutti i giorni, ha sempre preteso che io venissi coinvolto in situazioni di cui non facevo parte. PROBLEMI. Sulla mia schiena sono sempre stati caricati pesi non miei.

Ed io, che non sono un bastardo ma sicuramente sono un co....ne, non vi ho mai voltato le spalle.

ECCO PERCHÉ ASPETTO.

Non posso decidere di rimanere sveglio tutta la vita. Non servirebbe a nulla. Quindi, quando Raul lo vorrà, io sarò qui ad attendere istruzioni.

È un gioco molto pericoloso. Lui non mi ha chiesto di parlarne ad altri. Lui si limita a raccontare, riempiendo la mia testa di dolore,

morte, sangue, terrore...

La mia depolezza si rivela in ciò che sto facendo. NE PARLO A VOI, senza sapere se questo è quello che lui vuole che io faccia. Ma cosa CAZZO dovrei fare? In fondo sono un uomo fatto di carne e niente. Ho paura e non riesco a sottrarmi ai miei incubi. Forse col tempo tutto mi sembrerà diverso, ma ciò che conta è adesso. Come conta il corpo che indosso, così contano i

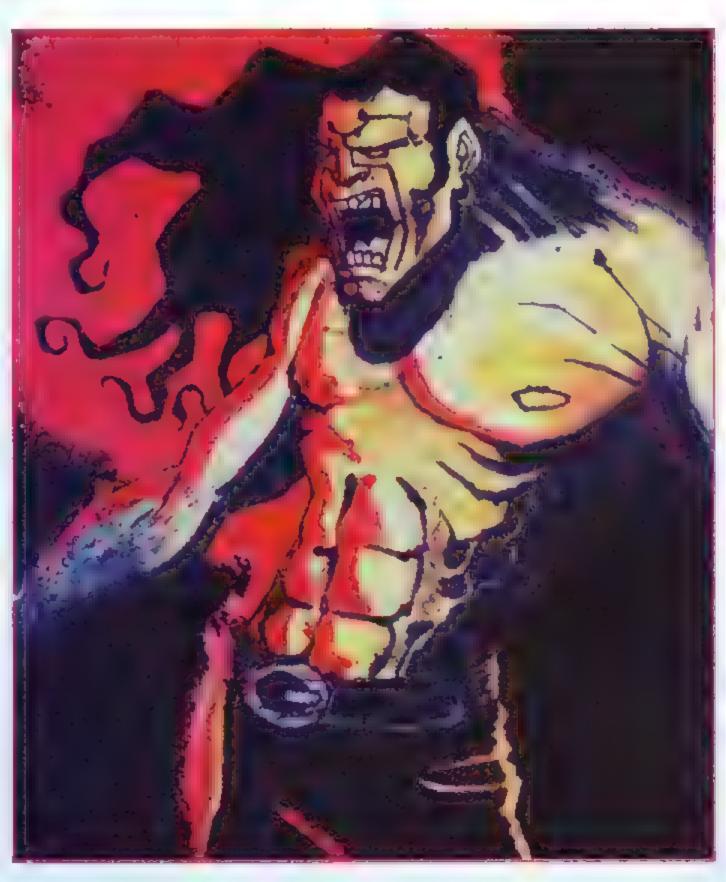
sentimenti in cui

mi bagno... e se

si è sempre bagnati, prima o poi si ha freddo. In questo momento ho freddo.

Jacopo Mecenero

Chi avesse NOTIZIE o INFORMAZIONI su R.E.E.F. è pregato di contattarmi: Jacopo Mecenero c/o COLORS Via Casteldebole 4/3 40132 Bologna



PHOGRAMMARE CON K

Ætherma

Qualcuno aveva osato dire che non ci sarebbe mai stato un solo Re sull'isola.

Un essere di nome Murgul ne aveva conquistata una buona parte; gli Elfi della Luna erano senz'altro i più scaltri, i più intelligenti, i più pronti a combattere in ogni momento... avevano trovato negli Uroidi dei fieri e bellicosi alleati.

Nel resto dell'isola vivevano Elfi Verdi, Umani, Alati Notturni, Uomini Macchina. Nessuno di loro aveva l'intenzione di cedere a Murgul un solo metro della loro terra; nonostante la

minaccia di un invasore forte ed organizzato, non avevano nemmeno l'intenzione di allearsi fra loro.

Atherna era ogni giorno sconvolta da battaglie, la guerra andava avanti da sempre...

Poi ci fu un periodo in cui gli Elfi della Luna conquistarono la maggior parte del territorio conosciuto... Il giorno in cui mi svegliai nel mondo di Ætherna era l'inizio dell'11° ciclo solare...

Qualcuno mi stava però attendendo... questo qualcuno era proprio Murgul...

Il mio corpo era stato rinvenuto sulla spiaggia da un gruppo di Elfi Verdi. Ero svenuto, sfinito, completamente privo di forze.

Per mia fortuna gli Elfi mi avevano trasportato nel loro villaggio, mi avevano nutrito e curato. Avevo fatto un lungo viaggio, ero debole e disidratato e non ricordavo assolutamente niente del mio passato... ricordavo solo il mio nome.

Gli Elfi Verdi sono di natura un popolo pacifico. Il dover affrontare giornalmente

l'esercito di Murgul li aveva resi però molto diffidenti e volevano capire chi realmente era la persona che si trovavano di fronte. Nel loro villaggio potevo muovermi liberamente, scoprivo ogni giorno cose nuove sulla loro specie, sulle loro abitudini. Nel frattempo loro scoprivano cose nuove su di me. Poco alla volta mi stava tornando la memoria.

Oggi ho scoperto qual è il mio compito nelle terre di Ætherna. Sembra che Murgul, alleatosi con gli Uroidi guerrieri, abbia deciso gli Elfi Verdi stavano aspettando. Un segno di morte. Già sapevo che non avevo nessuna possibilità di affrontare l'esercito di Murgul senza l'apporto di un esercito. Gli Elfi non erano un popolo di guerrieri; dovevo cercare l'aiuto di qualcun altro... dovevo convincere gli Umani e gli Alati Notturni a non combattere da soli la loro guerra, dovevo creare un'alleanza in grado di contrastare le forze oscure. Non potevo permettere che alcuna vita andasse sprecata in battaglie senza significato.



di imporre la sua legge su tutte le terre conosciute. Devo la mia vita agli Elfi Verdi... e loro vogliono la mia vita come sacrificio per la loro libertà. Non sarà facile, l'esercito degli Elfi della Luna è forte è compatto; sono esseri abituati alla guerra, ma io devo vivere, perché il mio cammino è ancora molto lungo, e questa terra e la sua gente non sono altro che la prima di un'innumerevole serie di tappe.

Negli ultimi tempi gli Uroidi si erano già spinti ben oltre il Perimetro. Questo era il segno che Un mattino iniziai il mio cammino verso la fortezza di Toshak, capo degli Alati Notturni. Sapevo già che non sarebbe stato facile incontrarlo; prima di tutto perché il loro territorio era stato accerchiato dagli avamposti degli Uroidi. In secondo luogo perché lo stesso Toshak non avrebbe mai accettato i miei consigli su come affrontare l'avanzata dell'impero di Murgul.

Stavo riflettendo su come avrei affrontato Murgul quando piombai giusto nel bel mezzo di un accampamento Uroide...

INFORMATION MAN 1

Posso fidarmi di voi? Posso fidarmi di voi? Posso fidarmi di voi? Posso fidarmi di voi?

Spero di si dal momento che quello che devo dire si potrebbe usarlo per prendere per il culo il sottoscritto per tutta l'etemità ed altre. Allora, dunque, anni la era andato in vacanza (come al solito) è m'innamorai di una rogazza. Casa ci sarebbe di nuova?

Non ci sarebbe niente se non che la persona in questione aveva alta anni in mena. Mi disperai perché era troppa grande è passai un periodo d'inferno, che una volta a casa mi passa definitivamente.

Bella storia, eh?





Atthema: storia di un progetto editoriale

La prima volta che ho sentito parlare di Ætherna è stato circa un anno fa. A quei tempi non so nemmeno in che scenario fosse stato inserito, se avesse a che fare con Raven o con Luther Malachy (conoscete Luther? No? Abbiate un po' di pazienza!). In poche parole sapevo della sua esistenza e sapevo che qualcuno ci stava già lavorando alacremente. Più o meno nello stesso periodo è arrivato pure R.E.E.F. (Raul Esteban Estiarte de la Frontera) il quale scalpitava a destra e a sinistra per trovare una propria identità. Ad essere sinceri un'identità non gli è mai mancata (prima o poi avrete modo di appurarlo), solo che bisognava trovare un compromesso per far felici sia l'autore (uno con due palle così e che dovendo scegliere tra suo figlio ed un suo personaggio decide di buttare il figlio!) che il capo supremo di tutti i prodotti COLORS!

I due progetti hanno avuto vita assolutamente autonoma nel loro primo anno di vita. Poi, come per magilla, una scintilla... tanto per non andare troppo sul virtuale ci siamo trovati a valutare la seguente situazione:

Ætherna era già un landscape perfetto; erano stati ideati personaggi, razze, animali, geograficamente era stata definita. In poche parole Ætherna era già un bel progetto!

R.E.E.F. era diventato un personaggio con un bel po' di storia alle spalle; erano state definite circa una decina di avventure singole, e, bontà del fato, una di queste era stata ambientata proprio in un mondo che non fosse la Terra e dove vivevano più razze intelligenti.

L'arcano era stato (abbastanza casualmente) svelato. Ætherna aveva bisogno di un protagonista, un personaggio molto ben caratterizzato e che magari fosse completamente esterno alle vicende di questa terra. Raul poteva essere proprio il personaggio adatto, dal momento che questo tipo di 'gemellaggio' non era assolutamente

in contrasto con la sua natura. A questo punto bastavo creare la situazione iniziale di un'avventura che coinvolgesse le due cose (ovvero quanto avete letto alla pagina precedentel) e questa è nata senza troppo sforzo. Nel momento in cui sto scrivendo queste righe, Ætherna non è più un semplice progetto editoriale; Ætherna esiste, ci sono persone che ci lavorano ogni giorno per poterne fare un prodotto divertente, accattivante, nuovo. In Atherna i personaggi sono

più veri di quanto si possa

personaggi 'veri'.

immaginare perché in fondo... sono

La storia avrà risvolti inattesi, grazie ai quali



suo passato che prima di questa esperienza erano state celate nell'abisso della memoria. Non voglio anticiparvi niente di più del necessario, comunque nelle prossime pagine di questo inserto potrete iniziare ad apprezzare un po' di più alcuni aspetti di questo nostro nuovo avoro.

Raul

scoprirà

cose relative al

Per adesso sapete già anche troppo, comunque, non è detto che prima o poi non mi venga voglia di dirvi qualcosa di più! Dimenticavo! Forse vi siete chiesti chi diavolo è questo 'Jacopo Mecenero' che avete avuto l'opportunità di incontrare già nel numero scorso di K? Sappiate solo che è stato preso in mezzo fra Babylon, Ætherna e R.E.E.F.! La fiction continua più scatenata che mai!

INFORMATION MAN 2

Dalla mia immensa e vastissima esperienza ho capito che con una rogazza i casi sono due: o ci sta o non ci sta, se ci sta tutta bene, se non ci sta i casi sano due: o ti disperi o non

🕯 disperi, se non ji disperi fulto bene, se 📽 disperi 🖟 caei sono due: 🍖 🐩 deprimi 🍎 🕷 deprimi tristemente, se ti deprimi tutto bend 🌬 ti deprimi tristemente 🎚 casi sono due: 🗟 🖠 wicidi e non ti suicidi, se non ti suicidi tutto bene, se fi suicidi vuol dire che sei un co....nei

Volando nei cieli di Atthermania Cieli di Atthermania Cieli di

"Ætherna non è un'isola, non è un pianeta, non esiste in una piega di questo tempo. Ætherna è un luogo dove tutto ha avuto inizio, dove le creature e gli esseri umani hanno vissuto assieme, disputandosi il dominio a costo della vita e del sangue Ætherna non ha confini; Ætherna finisce (o inizia) là dove inizia (o finisce) l'oscuro. Le tenebre fanno parte di Ætherna e quest'ultima vi è completamente immersa." Questa è stata la risposta che io ho ricevuto da Jacopo quando gli ho chiesto chiarimenti su quel luogo che lui chiamava Ætherna, dando per scontato che fosse conosciuta come la Polonia o gli Emirati Arabi. Data che la risposta era più "filosofica" che "geografica" mi sono dovuto arrangiare diversamente, così ho cominciato a fare delle domande specifiche; dove abitano "questi", dove si trova la foresta di cui mi hai parlato, quanta strada c'è per andare dal tale villaggio al talaltro e così via La cosa che più mi ha stupito è che Jacopo sembrava esserci stato realmente mentre, da quanto afferma lui, il mondo di Ætherna esiste solo nei suoi sogni, o dei sogni di un tipo chiamato Raul... diciamo che non ci ho capito praticamente niente e che, in ogni caso, adesso non è il caso di approfondire ulteriormente chi sia questo Raul, da dove venga, cosa faccia e soprattutto cosa voglia (anche se il mio amico Jacopo mi sembra un po' stressato dall'esperienza!).

Torniamo ad Ætherna ed alla sua conformazione geografica!



Provate ad immaginare una regione ricoperta per la maggior parte del suo territorio da foreste, dove ogni strada è in realtà niente di più di un piccolo sentiero che potrebbe scomparire a causa di una pioggia particolarmente copiosa. I popoli che vivono questa terra si sono divisi il territorio adottando "alla lettera" l'opera della natura. Ecco che gli Elfi Verdi sono protetti a sud dal mare e a nord dalle montagne della Luna, e così è pure per il territorio degli Alati Notturni, degli Umani e di quante altre razze vivono nel Territorio. Solo gli Uroidi e gli Umani hanno intaccato l'opera della natura per creare nuovi ostacoli o abbatterne di già esistenti; in realtà il loro lavoro è una piccola inezia di fronte alla monumentale opera del

Dopo averne parlato lungamente con Jacopo, ho pensato che una sola mappa, seppur grande, non potesse essere sufficiente. Quindi mi sono detto: perché non fare in modo di, partendo dalla mappa generale del mondo di Ætherna, individuare di conseguenza un certo numero di zone (ad esempio il territorio degli Elfi Verdi, oppure le montagne della Luna). Cliccando su una di queste zone, viene visualizzata la mappa specifica della zona cliccata (cliccando sulla mappa del territorio degli Elfi Verdi posso raggiungere la casa dell'anziano, il Tempio delle Memorie, la casa di un guerriero di nome Gilibin e tutti i luoghi che diventano necessari ai fini della trama). In questo modo ho a disposizione, oltre alla mappa generale, le mappe dei vari territori abitati, le mappe delle foreste, delle montagne, delle coste. Con poco sforzo posso raggiungere facilmente tutte le zone del Territorio conosciuto, individuando di volta in volta i luoghi dove mi posso recare.

Ora posso dire di conoscere un po' meglio Ætherna; posso raggiungere il villaggio degli Alati Notturni e parlare con il loro capo... Murgul non avrà la vita facile d'ora in poi.



INFORMATION MAN 3

Non mi ricordo bene come comincio ma il latto è che fuci amicizia con una ragazza con e che avesse qualcosa di particolare ma mi colpi, non chiedetemi il perché dato che ancora cdesso non saprei cosa rispondere. Comunque da quello che mi diceva, da quello che sentivo e da quello che mi dicevano doveva avere una fama di una divorafanciuli essetata di sesso. Il punto è che si credeve solo io che non la fasse, ed alcune volte ho rischiato di fare a botte con alcune volte ho rischiato di fare a botte con

i maschi che le facevano proposte. La mia opera di cambiamento cominciò col dirle di combiare moda di vestire, dato che se non voleva guai non doveva animare le calure maschili.

La mia opera non finiva certo qua, dato che dovevo occuparmi anche di piccoli problemi come quando gli si ruppe il gancio del reggiseno (una quarta o giù di li) e vi posi rimedio usando una graffetto come gancio.

Ovviamente chiamai un'amica per mettergli le mani addosso, senza sapere che ella voleva che le mettessi io le mani su lei.

Gli oggetti di

Ætherma

In ogni videogioco che si rispetti, come in ogni film, libro, fumetto, una posizione di particolare importanza è ricoperta dagli oggetti che il protagonista possiede o che deve in qualche modo trovare od ottenere. Tanto per fare alcuni esempi famosi potrei citarvi il Lha Kho Ho di RAVENO1, un talismano di ignota fattura ed immenso potere, la frusta di Indiana Jones, una sorta di 'coltellino svizzero' con cui Harrison Ford riesce a fare praticamente tutto (dallo scalare l'Everest al tagliarsi la barba), oppure ancora l'anello magico che Bilbo dà a Frodo ne "Il Signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien e le sfere del Drago che il piccolo Goku deve continuamente recuperare in Dragon Ball e Dragon Ball Z.

Come avrete capito c'è sempre un oggetto di mezzo. Ad essere precisi, il più delle volte, di oggetti ce ne sono un sacco ed ognuno è, in qualche modo, un piccolo mondo a sè stante.

Ogni oggetto che viene inserito in una trama racchiude l'affascinante universo della sua storia, la sua genesi, i suoi poteri, chi lo ha fatto e chi lo ha posseduto, come si è rivelato determinante nella tale o nella talaltra situazione.

Ecco perché in un videogioco come Ætherna (e tutti i suoi successori) abbiamo deciso di dedicare un modulo di gioco vero e proprio agli oggetti che il protagonista di volta in volta incontra durante l'evolvere della trama.

Adesso chiediamoci che cosa vogliamo vedere tutte le volte che facciamo un'operazione ESAMINA su un oggetto;

LA SCHEDA DI UN OGGETTO:

IMMAGINE: ovviamente non può mancare.
Di solito un oggetto lo si trova in un ambiente, oppure fa parte di un qualche cosa di più grosso, come ad esempio il copricapo del capo degli Uroidi. In questo

modo il giocatore non ha
un'immagine nitidissima. E'
quindi necessaria un'immagine
pulita e ben definita, dove si
possono apprezzare tutti i singoli
dettagli che lo compongono.

DESCRIZIONE: giusto per sapere
cosa ci troviamo davanti, di che
materiale è fatto, da chi e
quando è stato costruito.

Poteri e caratteristiche particolari:

anche se non è detto che un oggetto debba avere per forza dei poteri, è abbastanza piacevole scoprire che il medaglione che ci è stato

regalato dal capo degli Elfi Verdi in realtà è in grado di creare un varco nella schermatura protettiva del Perimetro delle terre Uroidi. Oppure avere a disposizione una sferetta fatta di un particolare metallo che se sfregata sopra una ferita permette una cicatrizzazione più rapida.

NOTIZIE VARIE: a chi è appartenuto in passato l'Anello di Kora? Una leggenda dice che il suo possesso scatenò la battaglia dei 5 giorni fra gli Uroidi e gli Alati Notturni. Tutto questo per mescolare ancora di più la storia dell'oggetto, con quella dei vari popoli, ed il tutto con la storia che il giocatore deve risolvere.

Vediamo un esempio legato al mondo di Ætherna

IL SIGILLO DELLA CONOSCENZA

IMMAGINE: una bella immagine dell'oggetto in questione.

DESCRIZIONE: si tratta di un copricapo

forgiato, in un periodo di pace molto lontano nel tempo, dai Saggi Inventori del popolo degli Alati Notturni assieme a quelli degli Elfi Verdi.

CARATTERISTICHE PARTICOLARI:
le conoscenze dei due
popoli erano state unite
per creare uno strumento
in grado di svelare i
segreti di ogni entità
materiale, quindi utile sia
per comprendere l'animo
di una creatura sia per

decifrare il significato delle scritture più antiche.

NOTIZIE VARIE: negli ultimi tempi il Sigillo della Conoscenza è stato oggetto di dispute fra gli Elfi Verdi e gli Alati Notturni. In ultima istanza è appartenuto a Fojer, capo degli Elfi alcune generazioni or sono.

Di seguito ad una sanguinosa battaglia se ne sono perse le tracce, anche se, notizie non si sa fino a che punto fondate, dicono che il Sigillo abbia mutato aspetto in seguito ad un incantesimo dello stesso Fojer, il quale lo ha poi nascosto nella foresta Silente.



INFORMATION MAN 4

Era passalo circa un mese da quell'episodio della graffetta, e tutto era come prima. Lo pensavo "io" che fasse come prima, ma qualcosa daveva essere cambiato dal momento che non riuscivo a capire perché fremevo al solo pensiero di andare alla scuola, allora mi venne il dubbio se non fassi ancora innamorato, ma lo dissipai subito perché non avevo canosciuta ragazze da scatenare una tale "fabia", che tra l'altro non è che si stia bene subita.

(Se per quello neanche dopo). Povero fesso non me ne rendevo ancora conto di quello che mi stava succedendo. Un venerdi



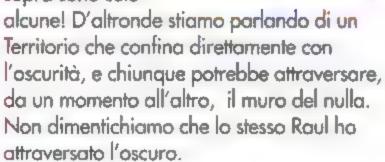
pomenggio l'aspettai fuori dalla scuola per accompagnarla, come al solito, a coso. Alta lermata scendemmo per aspettore l'altro autobus quando, vedendola un pò molto sul depresso, le chiesi cosa avesse e per rutto risposto mi disse che si ero innamorata di uno che non la ricambiava, lo per ridere gli dissi che se non la guardava, non era una st....a mo subito, come un fulmine a ciel sereno, mi disse che ero un idiata data che il lui in questione ero to. Oddio, spiegare quel momento è impossibile data che rimasi inebetito qualche secondo, poi smack. Le volte dopo a scuola, ci isolovama dagli altri per stare sali. Che megafigata, ragazzi!!!!

PROGRAMMARE CON

Le razze di Ætherna

Né vomini né demoni, razze. Ætherna significa Elfi Verdi, Elfi della Luna, Alati Notturni, Uroidi, Umani, Uomini Macchine. Tutto questo

Macchine.
Tutto questo
significa RAZZE.
Quelle di cui
sopra sono solo



Ma qual è l'origine delle razze di Ætherna? Da dove vengono, come vivono? Quali sono le loro abitudini? E i loro poteri? Per chiarire tutti questi punti di domanda creiamo, per ogni singola razza prima, e per ogni personaggio poi, una scheda nella quale possiamo raggruppare tutte le informazioni che ci interessano.

Partiamo dalla divisione in razze e vediamo un tipo di scheda possibile:

RAZZA

- NOME: il nome della razza, ovviamente;
- PROVENIENZA: ciò che è noto, oltre il quale si sfocia nella leggenda. Una razza può essere nata dalla fusione di altre due, oppure essere arrivata da un luogo che non esiste più;
- ASPETTO: (immagine di uno o più appartenenti alla razza);
 ATTITUDINI PARTICOLARI: per esempio se una certa razza è particolarmente abile

nell'agricoltura, nella pesca. Oppure se si tratta di una razza dove la guerra è il motivo principale di vita;

- UBICAZIONE SULL'ISOLA: un'indicazione geografica, indicando anche la conformazione ambientale del luogo dove la razza in questione preferisce vivere;
- NUMERO STIMATO: in quanti sono;
- PERSONAGGIO PIÙ RAPPRESENTATIVO: il nome del capo, di uno dei saggi o del guerriero più valoroso.

Vediamo di conseguenza come organizzare la scheda relativa ad un singolo personaggio:

PERSONAGGIO

- NOME: il nome del personaggio (geniale no?);
- RAZZA DI APPARTENENZA: il nome della razza a cui appartiene;
- FORZA FISICA GLOBALE: un valore numerico compreso in un certo range che accomuna tutte le razze (per esempio il capo degli Uroidi ha forza 90 (considerando un range [0,100]) ed il capo degli Elfi Verdi ha forza 65);
- FORZA PSICHICA GLOBALE: si tratta sempre di un valore numerico compreso in un range predefinito ed uguale per tutte le razze (in questo caso il capo degli Elfi Verdi può avere forza 95 e quello degli Uroidi solo 30);
- CAPACITÀ DI IMPARARE: si tratta esattamente della capacità di apprendere da un altro personaggio le cose che questo è in grado di fare. L'imparare ha un costo e se questo è superiore alla capacità di imparare, il personaggio non è in grado di apprendere quella cosa in particolare;
- RESISTENZA ALLA FATICA: un personaggio più resistente può camminare per più tempo

senza bere o mangiare; questo gli dà la possibilità di non fermarsi magari troppe volte a bere, consentendogli quindi di arrivare in minor tempo a destinazione;

- POTERI PARTICOLARI: sono i poteri di un particolare personaggio, in parte comuni con quelli della razza a cui appartiene, in parte che gli appartengono esclusivamente, avendoli acquisiti tramite prove, combattimenti, studi, ricerche o qualsiasi altra cosa;
- ABILITÀ CHE PUÒ ACQUISIRE: un personaggio può acquisire abilità che non sono presenti nella sua natura, come volare, nuotare, sapersi orientare nelle foreste o sulle montagne;
- TECNOLOGIE CONOSCIUTE: alcune razze sono evolute tecnologicamente, possiedono armi meccaniche, altre no e combattono ancora all'arma bianca;
- AMICI: chi sono i suoi amici; se prevede di creare delle alleanze fra le varie razze;
- · NEMICI: chi sono i suoi nemici.

In questo modo è facile definire le caratteristiche e la storia di ogni razza e di ogni singolo personaggio che vi appartiene. Non dimentichiamo che i parametri indicati sopra non sono altro che un esempio; difatti,



oltre al poter
pensare nuovi
parametri
comuni a tutte
le razze, si
possono
individuare
parametri ad
hoc relativi
ad una
singola
razza.



INFORMATION MAN 5

In quinta elementore combiai insegnante, da una donna ad un uomo. Questo cambiamento mi scambussolà inizialmente, non tanto perché fece cambiare tutti di posto mettendomi in mezzo alla classe (con altri tre), che ogni volta che parlavo sputacchiava sul mio banco, ma il suo comportamento rivolta a noi Insomma per chiamarci ci apostrofava con un cretino,

deficente ecc. parole che per me avevano il suono di st...o di adesso. Il giorno dopo mi impuntai perché non voleva andare a scuola, da uno che offendeva per insegnare, così costrinsi mia madre a parlare con lui ed arrivammo ad un compromesso: lui ne avrebbe dette meno ed ia ne avrei losciate perdero qualcuna. La cosa da orgoglio fu che gli altri campagni si scioglievano, per paura del maestro.

the light

DALL'ARCHIVIO DI INFORMATION MAN AGGIORNATO ALLE 23:47 DEL 04.11.199E

E-mail giunti all'indirizzo iman@piespace.nowhere.eso:

Date: 28,10,1998 Time: 06:42

From: u.p. Message: 'jacopo mecenero ha ocquisito la conoscenza, avrai in seguito nuove a reco netsou!

Date: 28,10,1998 Time: 11:02 From: v.p.

Message: jacopo mecenero si sta i muovendo in modo pericoloso ed inalfidabile. 1)prendere contatti 2) rimonere nell'ombro 3)trorre informazioni su chi incontra e quendo, seguiranno nuovo notizie netsoul'

Date: 28.10.1998 Time: 21:42 From: v.p.

Message / crea un file nel tuo archi chiamato imaneisoul, prelevarlo è affar mio, avraj nuove notizie netsoul'

Circa una settimana fa mi sono arrivati, nel giro di poche ore, i tre messaggi di cui sapra. Non ho idea di chi me li abbia spediti (dato che il campo FROM è seguito da un bel 'unidentified place' (u.p.)). Inoltre non avevo proprio idea di chi fosse questo Jacopo Mecenero, Inutile dire che la curiosità mi colse all'istante (data la mia

professionule!]. lanto per confine p di scoprire se esisteva o mono que асоро...

Dopó circa 3 giorni c tutto il materiale d nguardanie quest tonto per stare al 'neiscul', lo aveni chiamain in their nait area barri

o a disposizione ile sul network erancio in un file eran 01 i i 1998 menegge pot

Den 152 | 1 99 Ten 13-51 From L Message combio raggiungere fision fare we report su 02:00 melecul

A progn acope mecenere e fisico entre ere

Per un attimo mi era preto il panico, poi decisi che non avrei raggiunto fisicamente mmediatamente a dormire. Sennonche ricevetti immediatamente questo messaggio...

Date: 03.11.1998 Time: 00:01 From: u.p. Meseage: non hai scetti. fai quelle che ti

ho detto o tutto quello in cui credi non avra più alcun senso netsoul"

E immediatomente dopa, anche questo...

Date: 03.11.1998 Time: 00:02 from: u.p.

Message: 'non sto scherzando.

netsoul

Adesso ero veramente nel panica, non sopevo cosa fire, non capivo fino a che punto il

sua mandare messaggi fosse premeditata a se avasse in qualche modo la possibilità di controllare a distanza il mio diagrammo Come se non bastasse non aveva proprio capito come fosse riuscito a prelevare il file dove aveva messa le informazioni su locopo Mecenero, dal momento che la mia area dati connessa al network era sempre stata una vera e proprie fortezza.

Ogni impricevuto questi messaggi....

Date: 04.11.1998 Time 12:42

(la situazione è drastica: re caduto nella rete del rayno, il mare è stato determinante. no comunicazioni

Date: -1.11 1998 Turn 32 From: U.p.

Message: 'il signore di Ætherna ha trovato il modo di tornare sulla terra, mnemeth ha trovate un nuova padrone, gli eventi precipiteranno, non seguiranno altre comunico rioni

Questo è stato l'ultimo messaggio che ho/ ricevuto. Non so se questo "netsoul" sia un pazza mitomane o cos'altro. So per certo che Jacapa Mecenero al momento risultu scomparso; qualcuno ha già pensato di avvertire le autorità. Nell'aria sento un che di inquietante... non ha ancora capito casa sia... ma temo che il mio anonimo

corrispondente sia tutto tranne che un pazzo.

INFORMATION MAN 6

Per trovare un esperienza significanva bisogna tornare indietro alla terza media, quando m'innomorai per la prima volta. Lei era della mia stessa scuola ma la vedevo solo all' entrata e quando c'era ediccozione fisica (dato che le nostre classi la facevano insterne). Un soboro pomeriggio comprei delle rose, che portai personalmente a casa

sua. Suomai il campanello e mi aspettovo di trovarrii dinnanzi i genitori, ai quali avrei propinato la balla che dovevo lare una consegna, lavece apri lei che mi chiese se volevo entrare, dato che era sola, gli risposi che non polevo. Duranie una due giorni scolastica pol una città religiosa, comprai dei ciorcolatini e li diedi



incredibilmente, per la serie ai confini della realtà, dovanti a lutti. lo che ero e sono l'imperatore della timidezza. L'ultima vaha che la vidi fu all'esame finale, ed ancora odesso quando penso all'occasione mancola in casa sva mi prenderei a pvani in faccia.

JURICA EQLICOVA (Il concerse colpisce ancera)

Credevate che l'incubo fosse finito? Credevate che la primavera fosse finita? Credevate che Krogdam Sbaravdliss fosse finito? Su quest'ultimo punto non vi sbagliavate. Krogdam ci ha salutato il mese scorso, però... e purtroppo per voi c'è un però, prima di tornare su Pronuba IV, mi ha presentato un'amica... ecco a voi JURKA BOLIGOVAI Chi è e 'checcazzo' ce ne frega direte voi! Meglio che ve ne freghi, visto che è stata lei a suggerirmi i nuovi incarichi per i vincitori del concorso!

Veniamo quindi al dunque (arrivando dal perlopiù): siamo cavalieri e cominciamo dalle donne...

PRINCIPESSA SUZANNE? Ci sei? Bene! Hai presente il compito che ti avevo assegnato nel numero scorso di K? Bene! Nelle pagine precedenti di questo numero hai potuto leggere qualcosa riguardo al mondo di Ætherna. Vorrei che tu sviluppassi la descrizione di altri 10 ambienti. Scegli pure tu cosa fare, dal momento che Ætherna è un mondo vasto e senza confini definiti.

Mi raccomando... niente di colossale, direi che



Nella terza finestra a partire da destra del quarto piano del palazzo centrale ho lasciato le mie virtù alcuni anni fa!

l'idea di fare una scheda per ogni ambiente è sempre valida; ti ricordo che in ogni scheda ci deve essere una descrizione riguardante l'aspetto esteriore dell'ambiente, quindi, in modo didascalico, il maggior numero di informazioni che riesci a concepire! Tutto chiaro? Aspetto trepidante tue nuove.

ATHAT... ora tocca a te! Per te ho pensato a 10 personaggi da calare nel

mondo di Æthema: nelle pagine precedenti ho parlato di alcune razze. Credo che tu abbia già a disposizione un bel po' di materiale.

Anche nel tuo caso mi sembra più che adeguato il discorso di fare una scheda per ogni personaggio dove ne descrivi l'aspetto e tutte le caratteristiche che preferisci.

Anche da te, attendo!

Ecco il turno di Mr. Allbright!

Parliamo sempre di Ætherna... non potrebbe essere diversamente. Da te mi aspetto 10 bellissime schede, nelle quali descrivi (uno per ogni scheda) 10 dispositivi (o oggetti a seconda dei casi). Ovviamente questi "oggetti" devono essere relativi al mondo di Ætherna.

Buon lavoro!

Infine è giunto il momento di TA-CHUANG. Anche nel tuo caso l'argomento non cambia: Ætherna. Ti sei fatto un'idea della storia? Hai capito perfettamente di che pasta sono fatti i personaggi? Bravo, bravissimo! Da te vorrei 10 scene! Scene di cosa, dirai tu! Beh, niente



Questa che vedete è la exragazza di Andrea 'Boniek' Bonini. Lui l'ha mollata dopo 2 settimane perché non cucinava bene.

di impossibile, tipo un dialogo, un combattimento o qualsiasi altra cosa ti passi per la cabeza! Come realizzarle? Niente di più semplicel Prima di tutto serve una bella illustrazione. Quindi un testo narrativo, un dialogo, ciò che più si addice alla scena che vuoi realizzare. Che lo sforzo sia con te!

Bene, anche per questo mese sono riuscito a preparare i compiti per ognuno di voi... ah, dimenticavo, chi mai saranno i quattro personaggi di cui sopra? Non ve lo dico, così il concorso continua ed è aperto a tutti!

Testi: Stefano Ferrarini, Christian Marchioni, Jacopo Mecenero

Immagini: Federico Borghi, Gianpaolo Bottega, Johnny Santa Barbara, COLORS Foto: nel numero di K di Aprile mi era sfuggito che alcune foto erano di Laura Angelini. Sorry!

La ragazza nelle foto si chiama Vibeke ed è norvegese; tempo fa uno di noi se ne innamorò per l'Æthernità.

ldee, materiale ed ortaggi (rigorosamente di stagione) vanno indirizzati a: K - Diventa Autore Multimediale c/o COLORS s.r.l. via Casteldebole 4/3 40132 Bologna. Fax 051/6198786 E-mail:

raven@colors.italia.com, http://www.italia.com/colors

INFORMATION MAN 7

All'inizio dei secondo anno ci divisero ancora in due dassi diverse, questo grazie alle conclusioni di una strizzacervelli. La prima reazione mia lu quella di scocciarmi, perche oltre che dover cambiare ancora elasse non surei più stato con lei, l'incazratura passo subira quando mi dissero che nella classe in cui sarei finito sarei stato l'unico maschio.

Però va detto che sulle diciassette femmine solamente dieci urano giusie, fra le quali tre veramente bibbbbbooconninneese.

Anche in questo secondo ci fu uno stage (come nel

prima anno), per cui le rividi solo all'esame finale, la questi anni non mu ne fregava poi molto ai sopera dave lossera finite, data che alla notte dormiva la stesso; l'unica can cui avuvo un rapporto di genere epistolore era con la secchie. Pensavo che il rapporto rimanesse solo sul piano della scritto, invece mi arriva una telefonata che mi annuncia la più crudele forma di tortura esistente a questo mondo:

Una riunione fra ex compagni !!!!

Il punto è che non ne avevo nessunissimo intenzione
di undarci e inventai una scuso, casa che non posso
più fane la prossima volta che la faranno.





COMPLITER COLE®

Via V. Vale. 12/9 - 40139 00000044

Tel. (051) 343.504 r.e.

-moil: c1 Oceansianas à

crario continuato dalle 9 alle 19,30 chiuso domenica e lunedi' mattina













Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: http://www.computerone.it







Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: http://www.computerone.it



COMPUTER ONE

Va. V. Volta, 13/2 - 4/01/01 biologicological (18/1) 3/01/5/01 (18/1)

e-mail: c1 Computerone.it

arario continuato dalle 9 alle 19,30 chiuso domenica e lunedi' mattina









COMPUTER ONE®

Via V.Veis, 12/2 - 40138 BOLOGNA Tel. (051) 343.504 r.s. Fee: (051) 344.905 r.s.

o-mail: c)@comeuterona.it

chiuse domenica e lunedi' mattina













Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: http://www.computerone.it



Contiene:
WAR IN GULF, SHADOWLANDS, SPECTRE,
DARKLANDS, OPERATION COMBAT 2

R



Contiene: CYBERSPEED, STEEL PANTHERS, SU 27 FLANKER e ENTO-MORPH



Contiene:
ALIEN LOGIC, MEGA
RACE, METAL MARINES,
COMMANDER BLOOD,
ULTIMATE DOMAIN, CRYSTAL CALIBURN, JETFIGHTER 2, TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL, CASINO'
MASTER, D-GENERATION

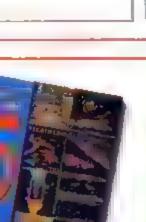


COMPUTER ONE

Via V.Vala, 13/2 - 40138 Francisco Via V.Vala, 13/2

Nam | 1211 344.904 r.s.

e-muit el Computerene.it orario continuato dalle 9 alle 19,30 chiuso domenica e lunedi' mattina



Contiene:
LITTLE COMPUTER PEOPLE,
MASTEER OF THE LAMPS,
DECATHLON, ROAD RACE,
BEAMRIDER, HACKER, PORTAL, ZENJI, TOP FUEL ELIMINATOR, ALCAZAR, TOY
BIZARRE, ZONE RANGER,
ROCK'N BOLT,PARK
PATROL, WEB DIMENSION



Contiene:
FIFA INTERNATIONAL
SOCCER, PGA GOLF
486 e FORMULA 1
GRAN PRIX



Contiene:
TRANSPORT TYCHOON

• THEME PARK



Contiene:
MIKE DIKTA ULTIMATE
FOOTBALL, F14 TOMCAT,
UNKS THE CHALLENGE, THE
SAVAGE EMPIRE, DINOSAUR SAFARI, IMMAGINATION, FREAKIN FUNKY
FUZZBALLS, AUDUBONS
BIRDS, AUDUBONS MAMMALS, MAGIC DEATH: VIRTUAL MURDER 2, TEST
DRIVE 3



Contiene:
JURASSIC PARK, COMPUSERVE STARTER CD,
BODYWORKS VOYAGER,
SLEEPWALKER, RETURN TO
RINGWORLD, SHADOWLANDS, SPECTRE VR, PSYCHOTRON, JUTLAND,
ADVENTURES OF VICTOR
VECTOR & YONDO,
MICROCOSM



Contiene:
LEMMINGS CHRONICLES,
MEGARACE, TFX, VORTEX
QUANTUM GATE 2,
CYCLONES, JAMMIT, DRAGON'S LAIR, NOVASTORM, REUNION 8 THE
JOURNEYMAN PROJECT
TURBO



Contiene:

ROAD & TRACK GRAND

PRIX UNLIMITED, LINKS

THE CHALLENGE, KING

QUEST 6, DARK

SUN:SHATTERED LANDS

E



Contiene: 1942 PACIFIC AIR WAR, 1942 NAVAL TASK FORCE e 1944 ACROSS THE RHINE



Contiene:
INDIANA JONES-FATE
OF ATLANTIS, SAM &
MAX, REBEL ASSAULT,
DAY OF THE TENTACLE,
STAR WARS



Contiene:
PANZER GENERAL,
AEGIS, GUARDIAN OF THE
FLEET, SPACE ACE, TORNADO - OP. DESERT STORM,
EMPIRE SOCCER 94, SAVAGE WARRIORS, DAWN
PATROL, BLACK KNIGHT
MARINE, ORION CONSPIRACY, DRAGON LORE



Contiene:
TERMINAL VELOCITY,
FUGHT UNLIMITED, PRIMAL RAGE, PINBALL
FANTASIES DELUXE,
JAGGED ALLIANCE, FX
FIGHTER, WARLORDS 2
DELUXE, GREAT NAVAL
BATTLES 4, POOL
CHAMPION, ENTOMORPH



Contiene:
DUNE 2 , BENEATH A
STEEL SKY, F14 FLEET
DEFENDER e UFO
ENEMY UNKNOWN

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: http://www.computerone.it



3

A

E

Contiene:
CRITICAL PATH, ECSTATICA, NOVASTORM, STAR
TRAIL REALMS OF
ARKANTA, TFX, CYCLEMANIA, ALL STARS SPORT
COLLECTION, HERETIC EPISODE 1



Contiene:
Jack Nicklaus golf
signature edition,
Unnecessary
Roughness 95 e
Hardball 3



Contiene: STAR CONTROL e STAR CONTROL 2



ria continuata dalla 9 alla 19,30 chiusa damenica e lunedi' mattina

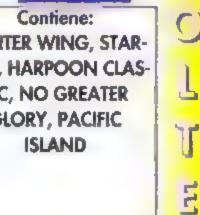


Contiene:

D-DAY: THE BEGINNING OF THE END, CONQUE-ST OF JAPAN, GLOBAL DOMINATION, WHEN TWO WORLDS WAR, DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR VOL 1, VOL 2 e VOL 3, GOLD OF THE AMERICAS, REACH FOR THE STARS, WARLORDS, BATTLEFRONT, BATTLES OF NAPOLEON, CARRIER STRIKE, WESTERN FRONT, SWORD OF ARAGON, PACIFIC WAR, WAR IN RUSSIA, WARGAME SET 2: TANKS, CLASH OF STEEL, CONFLICT MIDDLE EAST, CONFLICT KOREA, PANZER GENERAL



Contiene: FIGHTER WING, STAR-SHIP, HARPOON CLAS-SIC, NO GREATER GLORY, PACIFIC



R

4



Contiene: DARKSUN SHATTERED LANDS, DARKSUN WAKE OF THE RAVENGER RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION, RAVENLOFT 2 STONE PROPHET, AL QADIM: THE GENIE'S CURSE, MENZOBERRAN-ZAN



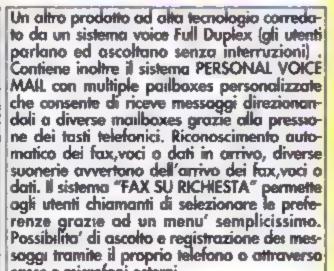
Contiene: DECISIVE BATTLES of the AMERI-CAN CIVIL WAR vo. 1, 2 e 3; GOLD OF THE AMERICAS; BATTLE-FRONT; REACH FOR THE STARS; WARLORDS; CONQUEST OF JAPAN; D-DAY:The Beginning of the End, GLOBAL DOMINATION; WHEN TWO WORLDS WAR; BAT-TLES OF NAPOLEON; SWORD OF ARAGON; WARGAME CON-STRUCTION SET 2: TANKS



W

3

Lo strumento ideale per chi utilizza trasmissioni modem o fax con il supporto di Windows. Questo apparecchio prodotto dalla nota Casa Americana, si colloca ai vertici del mercato per la sua alta tecnologia e precisione. Semplicissimo da utilizzare, non richiede nessun tipo di settaggio esterno. Il programma fornito prevede un autotest del computer e del sistema utilizzato (anche WINDOWS 95) e il modern viene autoconfigurato. Le Rom interne sono predisposte per un auto-aggiornamento da 28.800 a 33.600



casse e microfoni esterni







Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: http://www.computerone.it



RESURE RESIDENTIAL RESURTED TO THE RESURT OF
Il prima Cyberia, uscita a Natale di due anni fa, si proponeva di offrire azione arcade e una trama da avventura, ricca di enigmi ma ci riusci solo in parte

PC CD-ROM

Ora giunge sul mercato il seguita ufficiale e questa volta e tutta un'altra musica (e un'altra grafica; e un'altra giocabilità.



Cronache di un futuro passato.

La storia del gioco riparte da dove terminava il primo titolo: nel 2022 la guerra, le carestie e la sovrappopolazione hanno portato il mondo civilizzato sull'orlo del collasso, con conseguenze cataclismatiche per la razza umana, incapace di gestire le risorse del pianeta. Il nuovo panorama creatosi ha fatto da campo di battaglia tra due potenti coalizioni che hanno preso il controllo di vaste porzioni del globo, dando luogo ad una guerra senza precedenti, conclusasi con la vittoria di una delle due forze, la FWA. Gli sconfitti, per sfuggire alla feroce repressione hanno sostenuto diversi focolai di ribellione, mai comunque in grado di impensierire il potere centrale. Voi siete Zak, l'agente protagonista del primo gioco che aveva distrutto una stazione orbitale della FWA e si era impadronito del virus Cyberia, l'arma tecno-batteriologica definitiva. Purtroppo, come racconta l'introduzione del gioco, dopo la vostra missione siete stati catturati e messi in ibernazione, mentre dal virus contenuto nel vostro songue la FWA ha progettato nuove terribili armi. E qui comincia Cyberia², quando venite risvegliati da un'agente ribelle che vi vuole portare via per dare in mano agli scienziati ribelli un ceppo attivo del virus Cyberia, da cui ottenere un antidoto e qualche arma.

Allacciatevi le cinture... Si parte!

Cyberia² è interamente vissuto come un film di avventura, che si snoda in tempo reale davanti ai vostri occhi mentre giocate, facendovi apprendere un pezzo alla volta la trama e l'evoluzione degli eventi. Appena liberati dal congelatore affronterete una sezione vista in soggettiva che rappresenta la vostra fuga per i corridoi della base FWA dove eravate detenuti; il computer si preoccuperà di farvi muovere, mentre voi direzionerete il mirino della vostra pistola per abbattere le guardie che vi si presenteranno davanti. Quando raggiungerete l'hangar della base la complice della vostra evasione vi prenderà a bordo di una bella jeep, così inizierete la lunga fuga dal complesso, inseguiti da aerei, elicotteri, motociclisti, carri armati e un sacco di altre diavolerie che dovrete cercare di abbattere prima che causino un danno fatale agli scudi del vostro veicolo. Non ci vuole molta fatica per riconoscere lo schema di gioco tipico di uno dei più grandi successi videoludici degli ultimi anni: Rebel Assault (uno e due). E in effetti Cyberia² riprende molto la struttura del titolo della LucasArt, anche se ne rielabora alcuni aspetti a modo suo per un risultato originale e, soprattutto, divertente. Per esempio, anche se il percorso di ogni livello resta immutato, cambiano invece le direzioni e gli schemi di attacco dei nemici, scelti

tra una rosa di possibilità diverse, aggiungendo varietà ad una struttura altrimenti molto ripetitiva. La grafica delle scene animate è in bassa risoluzione, ma realizzata con grandissima cura e con un uso sapiente dei colori, e i movimenti sono fluidissimi, nonostante lo schermo sia spesso molto affoliato di mezzi nemici e raggi laser, dando al gioco quel tocco di frenesia che in uno sparatutto non guasta mai. All'interno delle fasi di gioco vengono spesso inseriti delle brevissime animazioni che magari servono per cambiare inquadratura o a dare un attimo di respiro; il cambio di scena è sempre gestito al meglio dal programma, che non dà mai la sensazione di interrompersi o di rallentare, e che prosegue seguendo i binari prefissati dalla trama. L'effetto ottenuto è molto godibile, e offre continuità alla narrazione che si mantiene comunque sempre frizzante e spettacolare.

Non di sola azione vive l'uomo

Dopo una lunga serie di livelli di azione pura, dove vi preoccuperete solo di portare la pelle al sicuro, vi infiltrerete in una base nemica, dove il ritmo e l'impostazione del gioco cambiano completamente, allo scopo di recuperare delle informazioni di cui non potete fare a mano. Si passa a questo punto alla fase più esplorativa del gioco: dovrete andare a spasso per la

base, evitando di essere individuati dalle sentinelle, e risolvendo qualche enigma qua e là per garantirvi l'accesso ai settori più sicuri dell'installazione. La complessità degli enigmi non è molto evoluta, anche se riescono comunque a garantire una sfida adeguata, ma l'atmosfera ricreata dal gioco e la continuità della trama amalgamano alla perfezione ogni aspetto del programma. Nel caso di Cyberia² non si raggiungono la complessità e la profondità di una vera e propria avventura, ma la realizzazione anche di questa parte del programma è davvero ottima, e costituisce un diversivo più che valido alle lunghe sessioni di sparatutto, arricchendo la varietà del gioco e la sua longevità. Superato il lungo stage della base FWA affronterete nuovi livelli shoot'em up diretti alla volta del laboratorio ribelle dove si concluderà il gioco (forse, non ci sono ancora arrivato...pietà !}. Non pensate comunque di completare molto alla svelta Cyberia²: con i suoi 2 CD, infatti, sarà in grado di offrirvi una piacevole sfida a medio e lungo termine. E poi una partitina occasionale, anche dopo averlo terminato, la farete sempre volentieri.

Insomma, un bellissimo titolo, corredato da un'ottima realizzazione tecnica e con tanta giocabilità da offrire. lo non me lo farei scappare.

Antonio Perna







Genere: Action adventure Casa: Virgin Sviluppatore: Xatrix

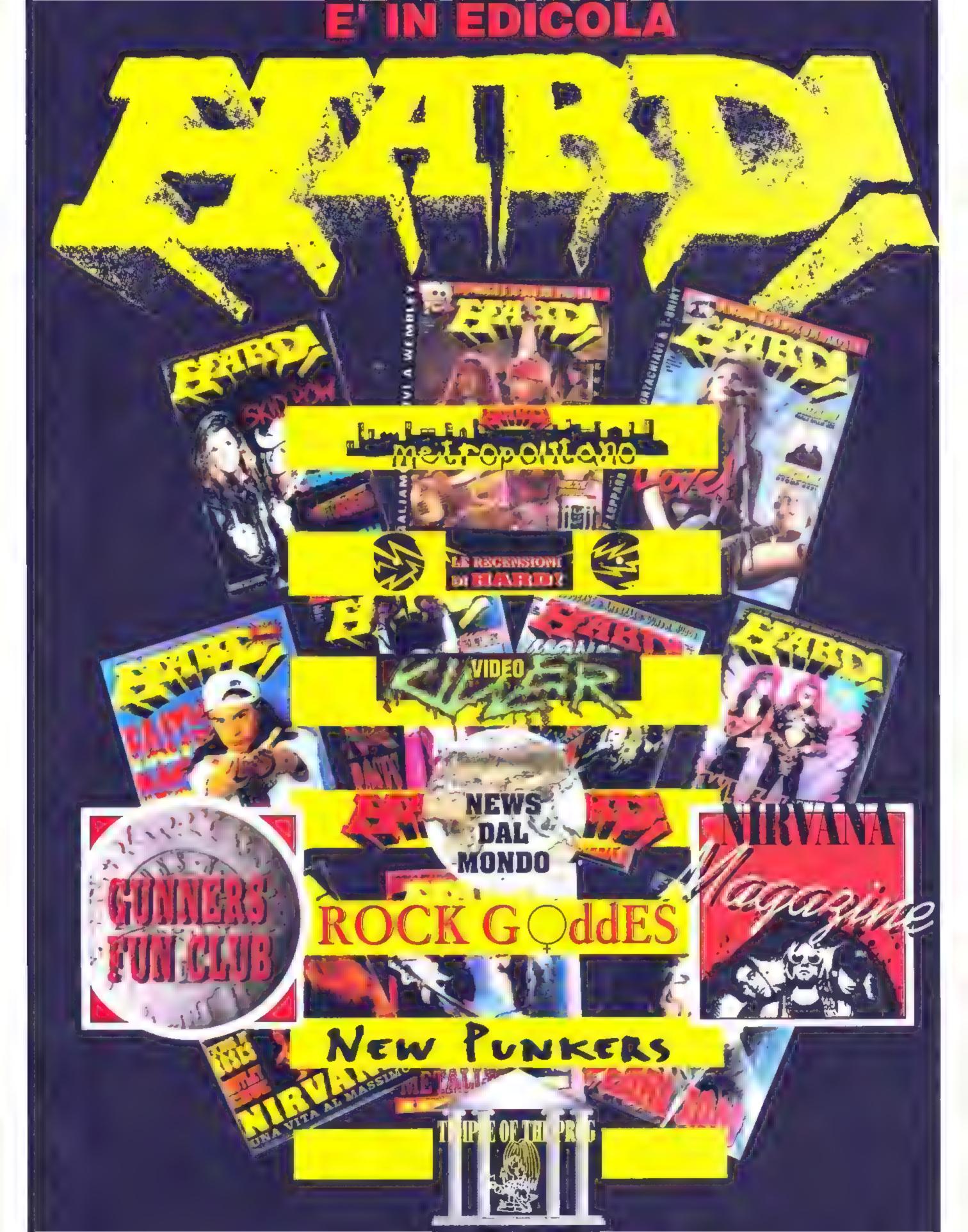
PC CD-ROM

Cyberia² richiede almeno un 486 DX 50 MHz equipaggiato con 8 MB RAM, un CD-ROM a doppia velocità, un joystick (praticamente obbligato), e una scheda sonora tra quelle più diffuse, Su un 486 DX4 100 si raggiunge la perfezione assoluta delle animazioni, ma Il programma si comporta egregiamente anche con le









PLATFORM - FURSHERMO



EATANI

Balman per sempre? Na grazie, per sempre mi sembra un po eccessivo. A me sembrano più che sufficienti un paio d'ore

NOIOSO

on è per voler essere cattivi (a quello ci pensano già, per mestiere, il Jocker e il Pinguino) ma questo videogame basato sulle vicende e sul successo del più famoso fratello maggiore, quello cinematografico, ne ha ereditato ben pochi pregi e molti difetti. Intendiamoci, non è che

il gioco presenti lacune particolari o che sia particolarmente

dei classici aspetti che il 'buon recensore'

deve
considerare:
grafica, sonoro,
velocità ecc.
Piuttosto, se ne
ricava una
sensazione di
piattezza che, subito al
primo impatto, nuoce al
divertimento e, di
conseguenza, alla

longevità del gioco.

Detto in altre parole,
il difetto maggiore di
Batman Forever sta
tutto nel rischio che,
chi vi gioca, possa
annoiarsi. Il che, per
quella che dovrebbe
essere una fonte
magica di puro e
scalmanato
divertimento (o

c'è qualone ... videogicca compute. costrizione de proun gran to a thick visita. Barria o esca offre infall car and a second ludica c'ie, se annora : concepibile ed apprezzabile su un Game-Boy, chrenta quantomeno opinabile se trasposta (con tanto ai esborso eco parcia maggiorate pro l'acquirente) ... E' un classico platfo, picchiaduro

con Batman (e
Robin,
all'occorrenza, se si
vuol giocare
in due) che
si dà un
gran
daffare,
menando a
destra e a
manca in

manca in ambienti cupi e tetri fino all'eccesso, pieni di nemici, bonus energetici, stupidi indovinelli e passaggi segreti Lo scopo?
Superore tutta una serie di livelli via via più difficili (mah!?)...





Max Pantani





classico platfor picchiaduro come già se ne sono visti tanti, con Batman (e Robin, all'occorrenza, se si BATMAN FOREVER

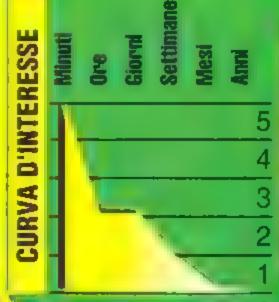


Genere: Platform/Picchiaduro Casa: Acclaim Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Svolazzare nel gioco con un nero costume da pipistrello richiede un 486 a 33 Mhz con CD 2x, 8MB di RAM, ben 35MB di Hard Disk e una scheda VGA. E' compatibile con Windows 95.











Seconda punicio della serie Battlegraund della Empire mo a quanti Interessa la guerro di secessione?

PC CD-ROM

WARGAME





Con la serie Battleground, la Talon Soft ha lo scopo di ricreare conflitti di diversi periodi storici utilizzando uno stesso sistema di gioco. I pregi di una tale iniziativa sono senz'altro la cura con cui il lavoro, soprattutto di ricerca storica, viene effettuato, e la possibilità di avere a disposizione la stessa interfaccia per più giochi, rendendo più veloce l'apprendimento. D'altra parte, ciò comporta anche delle

programma, ricreando solo una battaglia o un piccolo gruppo di battaglie, risulta poco ongevo e insufficientemente vario. Inoltre, la scelta delle ambientazioni (seconda guerra mondiale per Ardennes, guerra di secessione per Gettysburg e guerre napoleoniche per il prossimo Waterloo) rende difficile che chi ha acquistato un titolo sia interessato tematicamente a un altro della serie (troppo diverso come periodo storico). Senza dubbio, ciò è stato fatto per coprire meglio il mercato, ma cadono i vantaggi (per l'utente) di avere sviluppato un uguale sistema di controllo per tutta la serie. Personalmente, se ho apprezzato BGA, non ho trovato particolarmente coinvolgente Gettysburg, proprio a causa del periodo storico esaminato (E mi chiedo: quanta gente in Italia è tanto appassionata da comperare un wargame di argomento così circoscritto una sola battaglia, benché importante sulla guerra di secessione? Forse riscuoterebbe maggior interesse un improbabile gioco sulle battaglie dei Mille di Garibaldi...)

pesanti limitazioni: ogni

IMPRESSIONI

Battleground Gettysburg è strutturato a turni come il suo predecessore, e il meccanismo di gioco è pressoché identico; conoscendo l'interfaccia di BGA, imparare a gestire i comandi di BGG è questione di pochi minuti. La diversa ambientazione impone però un approccio completamente diverso per quanto riguarda le strategie di gioco, rendendo Gettysburg un gioco alquanto differente da Ardennes.

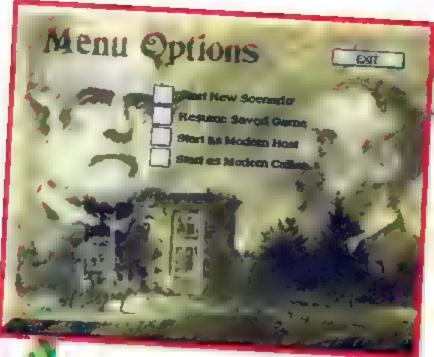
Volendo cominciare con le somiglianze, occorre sottolineare

l'accuratezza con la quale è stato preparato il prodotto, a partire dal manuale, molto chiaro, dalla mappa a colori e dal libro (scritto da un ufficiale che prese parte alla battaglia) inclusi nella confezione. Purtroppo, il materiale stavolta è tutto in inglese, e manca uno strumento che avevo tanto apprezzato in BGA: una guida passopasso per cominciare a giocare subito imparando le meccaniche di gioco. Certo, se uno ha già giocato a BGA non avrà nessuna difficoltà, ma se uno non lo ha comprato... Comunque, l'interfaccia è di facile assimilazione (il programma gira sotto Windows), e il mouse permette un totale controllo attraverso i menu e le finestre esattamente analoghi a Battleground Ardennes. La grafica e l'audio sono buoni, ma niente di più: spesso è difficile, giocando, riconoscere sulla mappa le unità e la loro disposizione (fondamentale in un gioco come questo). Come in BGA, ogni combattimento è commentato da un breve filmato a colori e dai rumori degli spari. La musica è totalmente assente, eccettuato per l'introduzione, per altro non esaltante.

IL GIOCO

E' possibile prendere parte agli scontri sia dalla parte dei Sudisti sia dei Nordisti, attraverso 18 scenari (6 dei





quali ipotetici) che ricreano diversi momenti della battaglia. Una partita da ben 149 tumi permette di simulare l'intero conflitto di Gettysburg con tutte le forze in campo. Decisamente accurata la ricostruzione storica: tutti gli ufficiali e le truppe che effettivamente parteciparono all'avvenimento sono presenti, e una ricca scheda descrive ciascuno dei leaders. La mappa (nella visuale 3D isometrica; le altre visualizzazioni della mappa potete dimenticarvele durante il gioco, in quanto di difficile lettura) riproduce fedelmente il territorio, con una grafica particolareggiata per quanto riguarda i diversi tipi di terreno. Le unità presenti sono di 4 tipi: fanteria, cavalleria, artiglieria e carri rifornimento, Grande importanza nel gioco ha la disposizione delle truppe: ciò riguarda sia il lato dell'esagono verso il quale un'unità è rivolta, sia la formazione in riga (per sparare) o in colonna (per muoversi) dei soldati. Ogni reggimento (questa la scala del gioco) è descritto attraverso punteggi di forza (numero di soldati), gittata delle armi a disposizione e punti movimento; inoltre, sono indicati il livello di qualità delle truppe e il loro livello di affaticamento.

Gli ufficiali sono inoltre valutati per le loro capacità di comando, che permettono loro di riportare all'ordine reggimenti in rotta. Ogni tumo è suddiviso in 4 fasi: la fase di movimento, la fase di fuoco difensivo (in cui la fazione che ha mosso subisce il fuoco del nemico), la fase di fuoco offensivo e la fase di combattimento corpo a corpo, durante la quale avvengono gli scontri più cruenti ma potenzialmente più efficaci per la conquista degli obiettivi. Al termine del turno di ogni fazione, le fasi si ripetono per l'avversario e casì via, fino al termine prefissato per la conclusione dello scenario. La vittoria è quindi determinata tramite un punteggio che prende in considerazione sia la conquista degli obiettivi sia le perdite dei due eserciti. E' possibile comandare le proprie truppe anche solo a livello strategico, ovvero attraverso comandi come "attaccare" o "difendere" impartiti al leader di ogni divisione o brigata; l'intelligenza artificiale del programma provvederà poi a mettere in pratica i nostri ordini nel modo più consono. Al contrario di Battleground Ardennes, non è previsto alcun "premio" sotto forma di medaglia se si vince la battaglia, né è presente un editor di scenari.

CONCLUSIONI

Battleground Gettysburg è sicuramente un gioco che può interessare solamente un patito della guerra civile americana e della battaglia di Gettysburg in particolare, non offrendo nulla di originale che possa attirare altri

potenziali utenti.

Per giocare è necessario
appassionarsi alle tattiche
belliche ottocentesche, molto
diverse da quelle note a chi è
abituato a simulare gli scontri
del nostro secolo. Pertanto, per
evitare di annoiarvi, pensate
bene ai vostri interessi; se vi
piace il sistema, potreste
trovare più interessante

Ardennes o il prossimo
Waterloo. Se invece per voi i
nomi di Heth e Buford non
sono quelli di illustri
sconosciuti, vi aspetta
qualche settimana (al
massimo pochi mesi, dato
che il gioco è così circoscritto
e monca sicuramente di
varietà) di buon divertimento
(aumentate di 100 il K-voto).

Paolo Forni



BATTLEGROUND GETTYSBURG

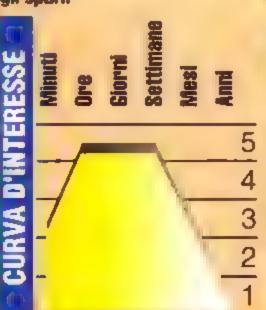


Genere: Wargame
Casa: Empire
Sviluppatore: Talon Soft

PC CD-ROM

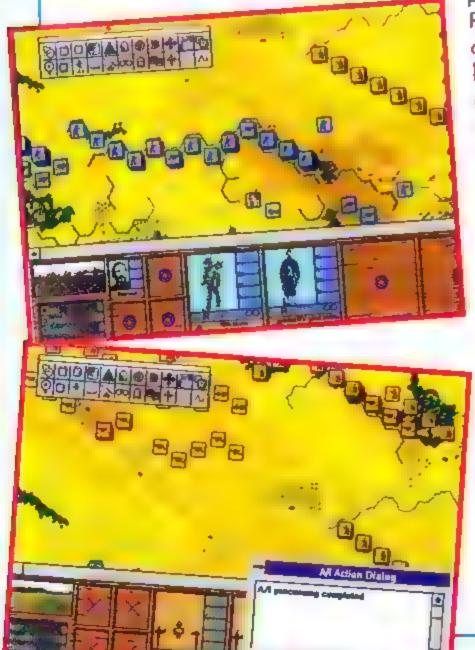
BGG richiede Windows 3.1 o 95, un 386DX33 (ma è consigliato un 486: le animazioni video sono un po' lunghe da caricare già su un 486DX2-50 con un CD4x), almeno 5 Mb su disco rigido, un CD-ROM 2x, 4Mb RAM (8Mb racc.), una SVGA e un mouse Microsoft compatibile. Tutte le principali schede audio sono in grado di riprodurre le urla e gli spari.





0





Step Frank Comtral Rusp



PEDVE BUSCHERMO





Mostri meccanici e ogni sorta di orribili mutazioni genetiche ci ostacoleranno nel tentativo di risolvere uesto futuristico platform/sparatutto ella Origin... Una novità assoluta o la solita minestra riscaldata con l'aggiunta di un po' di pepe in più?

ari avoratori di platform alla Prince of Persia, qui abbiamo qualcosa di "nuovo" per voi. Ma, tanto per cominciare, perché citare un gioco tanto obsoleto - seppur ancora divertente - come Prince e non qualcosa di più nuovo e attuale alla Ray Man² Semplicemente perché la Origin ha creato una sorta di clone completo della storia del nostro vecchia e sfigatissimo principe proiettandola poi, baracca e burattini, chissà dove nel futuro in una ambientazione alla Alien E poi perche tra Abuse e Ray Man c'è veramente un abisso sia a livello di grafica, che di sound che di storia Il nostro scopo, comunque, è il solito: arrivare il più interi possibile alla fine dei vari dedali di tunnel, saliscendi, pavimenti cedevoli e diavolerie varie che puntualmente incontreremo e,

ovviamente, eliminare il maggior numero di nemici che ci si pareranno davanti : cosa indispensabile, più che obbligatoria, per riuscire nel nostro primo obiettivo. Per tenere alto il livello della tensione, i nostri nemici non saranno dei semplici giannizzeri con una bella spadina in mano, ma una lunga serie di diavolerie mutanti e di macchine

mortali, volanti o striscianti, rimbalzanti o deflagranti . un po' di tutto, insomma - un punto a favore di Abuse. Tuttavia, a dispetto della discreta innovazione dell'ambientazione, che come ho già detto ci proietta in qualche modo nel terribile mondo che ha dovuto affrontare il Tenente Ripley in Alien, Abuse non riesce in alcun modo a proporci alcunché di effettivamente nuovo o attraente nella sua struttura. Analizzandolo più approfonditamente, troviamo una interessante varietà di armi tra le quali fare la nostra scelta per affrontare i nostri nemici e un discreto sistema di salvataggio del gioco, per una volta non legato semplicemente alla soluzione del livello che stiamo giocando, ma collegato ad alcune stazioni di salvataggio che potremo incontrare via via che avanzeremo nella soluzione del livello stesso. Questa caratteristica è molto utile, considerando il livello di difficoltà del gioco e la violenza degli arrembanti attacchi dei nostri nemici che possono, in un attimo, assorbire tutta la nostra energia fino ad ammazzarci barbaramente. In un certo senso si potrebbe dire che la Origin abbia voluto abbinare le caratteristiche tipiche dei vecchi









platform alla violenza cruda e distruttiva di un Doom. Prova ne è anche il modo in cui il nostro personaggio spezzetta letteralmente il corpo dei malcapitati mutanti che incontra e, viceversa, lo spezzatino che i nostri nemici fanno di noi ogni qualvolta ci distraiamo. Come in Doom potremo scegliere un livello di difficoltà consono alla nostra preparazione e esperienza in giochi di questo tipo, e come in Doom a volte dovremo girare parecchio prima di riuscire a trovare la strada giusta per

uscire dal labirinto in cui ci troviamo Una grossa differenza tra Abuse e gli altri platform è l'utilizzo dello spazio a disposizione, soprattutto da parte dei nostri nemici. Sebbene ci si ritrovi invischiati, come detto, in una serie infinita di cunicoli - ma anche in qualche open space quei maledetti che ci bloccano la strada hanno anche la possibilità di portarsi su di un altro piano orizzontale rispetto al nostro, facendo si che teoricamente noi ci si ritrovi impossibilitati ad affrontarli. Per ovviare a questo problema, Abuse può contare su di un sistema di puntamento delle nostre armi diverso dal solito e interessante, sebbene a mio

parere un po' scomodo soprattutto all'inizio. Se per muoversi lungo le direzioni cardinali non si dovrà fare altro che premere i soliti pulsanti a freccia della tastiera del nostro PC, il puntamento e lo sparo avverrà tramite lo spostamento del mouse e il relativo cliccamento frenetico. Bisognerà quindi coordinare alla perfezione le nostre mani per non finire, come sicuramente vi accadrà almeno all'inizio, per correre in braccio al nemico mentre sparate nella direzione opposta!

Per quanto concerne grafica e sonoro, c'è poco da dire: la grafica non è niente

male, ma non può assolutamente reggere il confronto con un Ray Man. Per il sonoro, poi, questa differenza si accentua forse ancora di più, considerando che a una musica che non dice già molto si aggiungono degli effetti sonori - riscontrabili all'apparire dei nemici - non solo poco convincenti, ma anche altissimi come livelli, al punto che le casse del computer soffrano anche al minimo del volume





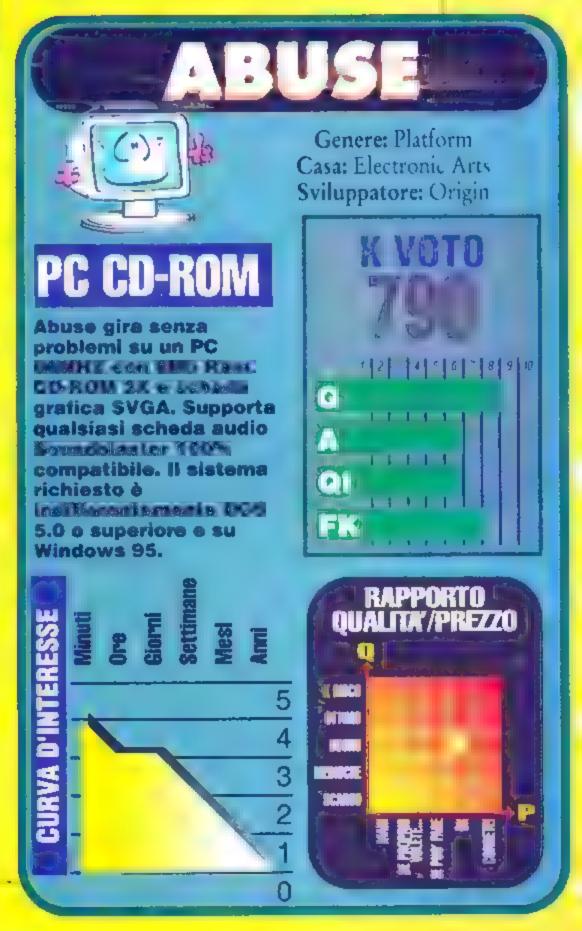
Un gioco da buttar via, allora? Direi di no, ma sicuramente non è uno di quei giochi che ci possono far urlare di gioia, tuttavia... Beh, questa cosa me la sono tenuta per ultima perché la trovo non solo divertente, ma anche intelligentissima. Oltre al ridottissimo libretto di istruzioni, alla confezione di Abuse si aggiunge un altro libretto denominato Level Editor Manual, nel quale potremo trovare tutte le istruzioni che servono per cambiare





completamente la struttura del nostro gioco. In pratica, struttando il motore di Abuse, si potranno costruire un'infinità di nuovi livelli del gioco, inserendoci tutte le variabili che questo propone, cambiando la struttura dei cunicoli, il numero dei nemici, delle armi a disposizione e via dicendo. Anche chi non avesse dimestichezza con la gestione di un editor o di un programma di gioco, inoltre, non avrà alcuna difficoltà a costruirsi il proprio Abuse, perché questo manuale non lascia nulla di sottinteso e spiega per filo e per segno quello che si deve fare. In definitiva, non si tratta certo di un must, ma i giovani platformisti potranno comunque trovare del pane per i loro denti senza per altro spendere troppi soldi.

Daniele Falzone



PROVA SUSCHERMO



zechiele 25:17 "In quel tempo
l'Altissimo si trovava nel deserto dei
an Byte e, vedendo che l'uomo, creatura
perfetta fatta a sua immagine e
somiglianza, si annoiava, creò per lui il
videointrattenimento. E ciò fu cosa buona.
Quando vide che il Suo prodigio tentava
di emulare le Sue creature, gli animali, ed
in particolar modo gli uccelli per cercare di
elevarsi al suo stato divino, datosi che
anche allora si stava meglio soli che
anche allora si stava meglio soli che
di volo. E vide che era cosa molto
buona e giusta. Quando però vide che
anche questo non bastava, la Sua ira si

89.900 quando il mese dopo vendevano il pacchetto intero con tutti e due i giochi a 120.000. (Tra l'altro oggi il prezzo è arrivato addirittura a 65.000: cose da Padreternol). In verità vi dico che il seguito sarà migliore del precedente (mormorio di stupare/incredulità tra la folla): vi saranno più armi con cui sparare - altro che le mie Piaghe, bazzecole!- e vi saranno anche le opzioni multiplayer! (standing ovation!). Andate e moltiplicatevi, ma andateci piano se no diventate ciechi." E così fu A. T. F. Parola del Programmatore.

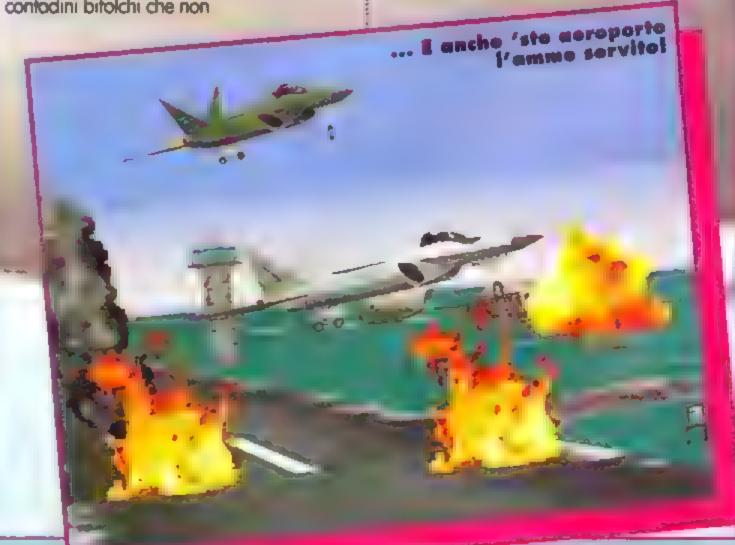
Cosa vi aspettavate da me? Una recensione normale? Del mio Guru dei simulatori?! No, dico, USNF mi ha cambiato la vita e io non dovrei sfondare nel misticismo per elogiare la sua progenie? Dopotutto il mio nome di battaglia, Homeboy, l'ho preso proprio da USNF. Ci troviamo di fronte al degno seguito del più grande gioco di aviosimulazione da combattimento, rendiamocene conto. A beneficio dei contadini bifolchi che non

hanno mai giocato o addirittura sentito parlare di questo prodigio, facciamo un salto indietro. Correva l'anno 1994 quando la Electronic Arts immetteva sul mercato un simulatore di volo chiamato US Navy Fighter. La denominazione era dovuta al fatto che tutte le missioni e la campagna presente sul CD ROM avvenivano partendo da una portaerei e gli unici velivoli che potevamo pilotare erano appunto quelli che si travano realmente imbarcati, se si fa eccezione per l'F-104 che compariva come bonus col proseguire del gioco. Non corredato da un successo di massa, ma ingiustamente relegato in un underground per specialisti, forse per la sua eccessiva specificità, questo titolo aveva il pregio di riunire in sé una giocabilità unica, una fluidità spaventosa anche con macchine relativamente poco potenti, una competenza tecnica al di luori del comune e un coinvolgimento senza precedenti. Mi rendo conto di essere estremamente parziale, ma chi ha

Electronic Arts: un nome, una garanzia! I responsabili degli omicidi aerei virtuali più numerosi degli ultimi anni, grazie a USNF, ci regalano ulteriori momenti di aviogioia con l'opzione del multiplayer. Non potete chiedere di più! Airborne!

> Con un motore a cussi, la mia

abbatté implacabile attraverso le 486(DX-2-66 Hz) Piaghe, affliggendo l'uamo con milioni di frustranti Vampiri Simulatori che non si muovevano neanche per opera delle Spinito Santo (grazie tante, giocava in casa!). Ma nella sua infinita misericordia, vedendo che 'sta volta aveva veramente esagerato, profetizzò con queste parole: "Verrà un tempo nel quale U. S. Navy Fighter avrà un seguito. Ma non come quella porcata di U. S. Marine Fighter, che il mi' Figliolo ancora non ci bazzica di queste cose e vi ha fatto un bello scherzo a farlo uscire a





dipendente come me a gioire dell'uscita giocato con questo simulatore potrà facilmente di ATF. Andiamo subito a vedere come comprendermi. Dopo poco tempo (che a funziona il nuovo

copertine dei simulatori di volo, troviamo una scritta curiosa: Jane's Combat Simulation. Non pensate che il gioco sia una simulazione di combattimento di lotta nel fango con una campionessa di nome Jane perché siete fuori strada. Il Jane's Information Group universalmente riconosciuto come la più autorevole fonte di informazioni aerospaziali e di difesa globale del mondo. Alle sue oltre cento pubblicazioni annue in materia militare fanno riferimento tutti i Capi di stato maggiore degli eserciti di oltre 165 paesi del mondo. Da questo possiamo evincere che nessun simulatore prima di ATF ha mai avuto la competenza tecnica necessaria per



In questa foto ecco rappresentate il



... e qui l'avveniristico

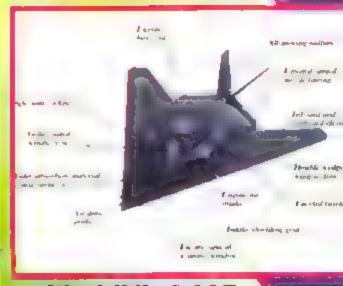


... il motore a regzione dell'F-221...



prodotto, come si ricollega agli altri due e quali sono le caratteristiche che lo rendono così appetibile: avete indossato il casco? La avete allacciato? E le luci accese anche di giorno? Prudenzal Ready to roll! Questa volta partiamo dall'esterno, direttamente dalla confezione (meglio andare in ordine, c'è troppa roba da dire!). Sotto la classica immagine di dog fight presente su tutte le

raggiungere il livello di questo prodotto. Avvalendosi di questo non indifferente vantaggio, ATF si apre con una spettacolare introduzione filmata al mondo del Jane's Information Group per portarci subito a un altro filmato introduttivo che non ha nulla da invidiare



... l'invisibile F-117 protagonista della Guerra del Golfo...



... due Rafale in coppia...



Ammappalo che botta!

sono stato io il primo a cadere nel macchiavello; d'altra parte hanno fatto leva sui miei più bassi istinti, cosa ci potevo fare... Oggi ci troviamo di fronte a un prodotto che si rifà ai due precedenti per aspetto grafico, palinsesto di gioco, controlli e musiche. E dove sarebbe tutta questa fantascienza di gioco di cui-ci parli? vi starete sicuramente chiedendo. Ignani Lo sapevo. Ma come ho già detto, chi non è mai stato intrappolato nella tela tesa dalla Electronic Arts non potrà mai capire come il bisogno di nuove

campagne, nuovi nemici, nuove armi e

nuovi aerei spinge un simulator-

me è sembrata un'eternità) usciva il

aggiungeva al suo predecessore una

nuova campagna e 4 nuovi velivoli tra

(V/STOL): il Sea Harrier FRS. Mk 2 ed

l'AV-8b Harrier II, che richiedevano un

nuovo addestramento per comprendere

appieno le nuove modalità di controllo

del volo, lasciando invariati i comandi di

tastiera e di joystick. Gli altri due erano

avrebbero poche possibilità anche solo di

precedente appellativo per questo seguito

alzarsi in volo da una portaerei! Il mio

VERAMENTE poco tempo tra l'uscita

richiedeva il disco originale per essere

che raggruppava i due titoli sotto un

giocata, e quella del pacchetto US Gold

unico, interessante prezzo. Inutile dire che

anch'essi due bonus, visto che un

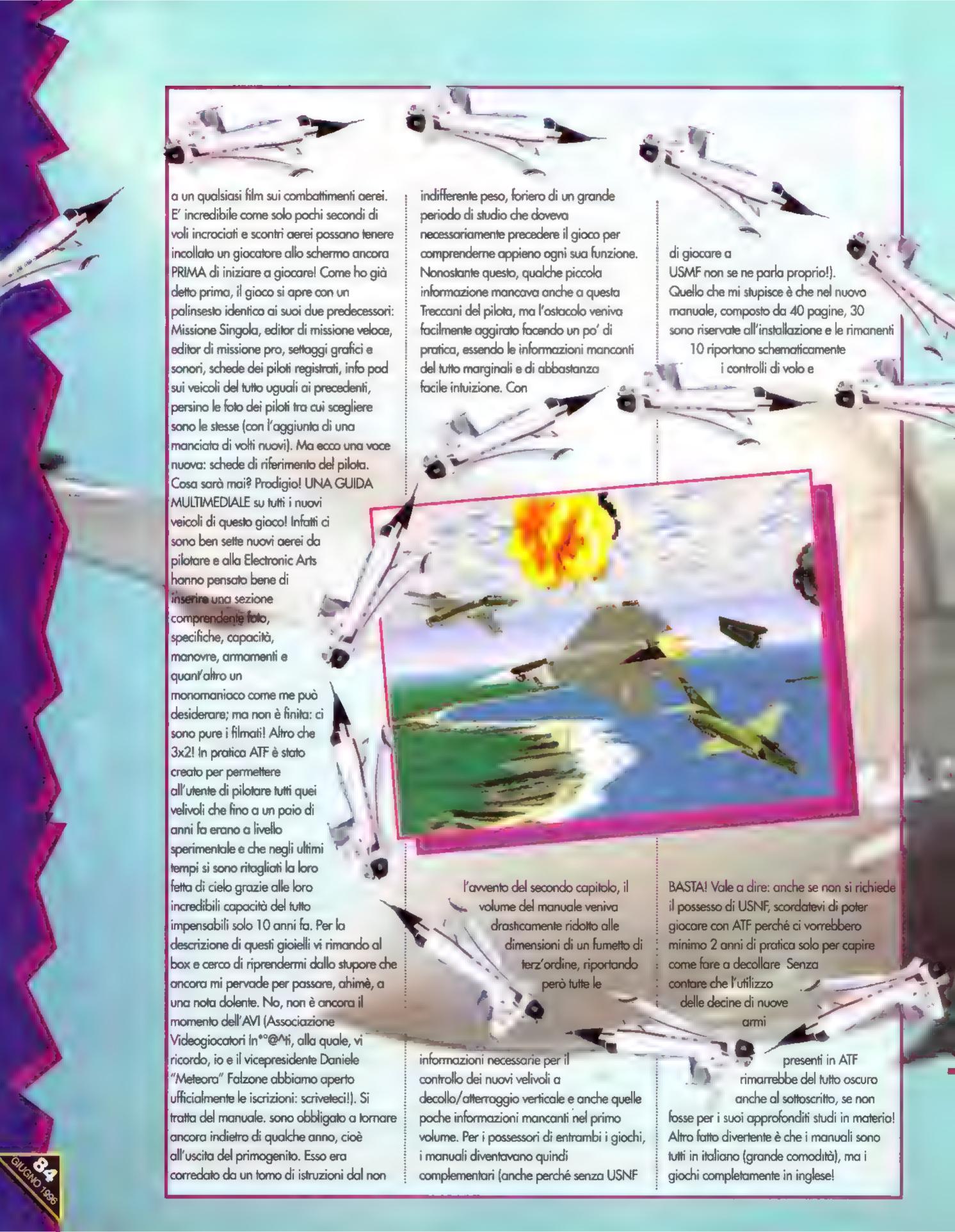
Hercules C-130 e uno Yak-141

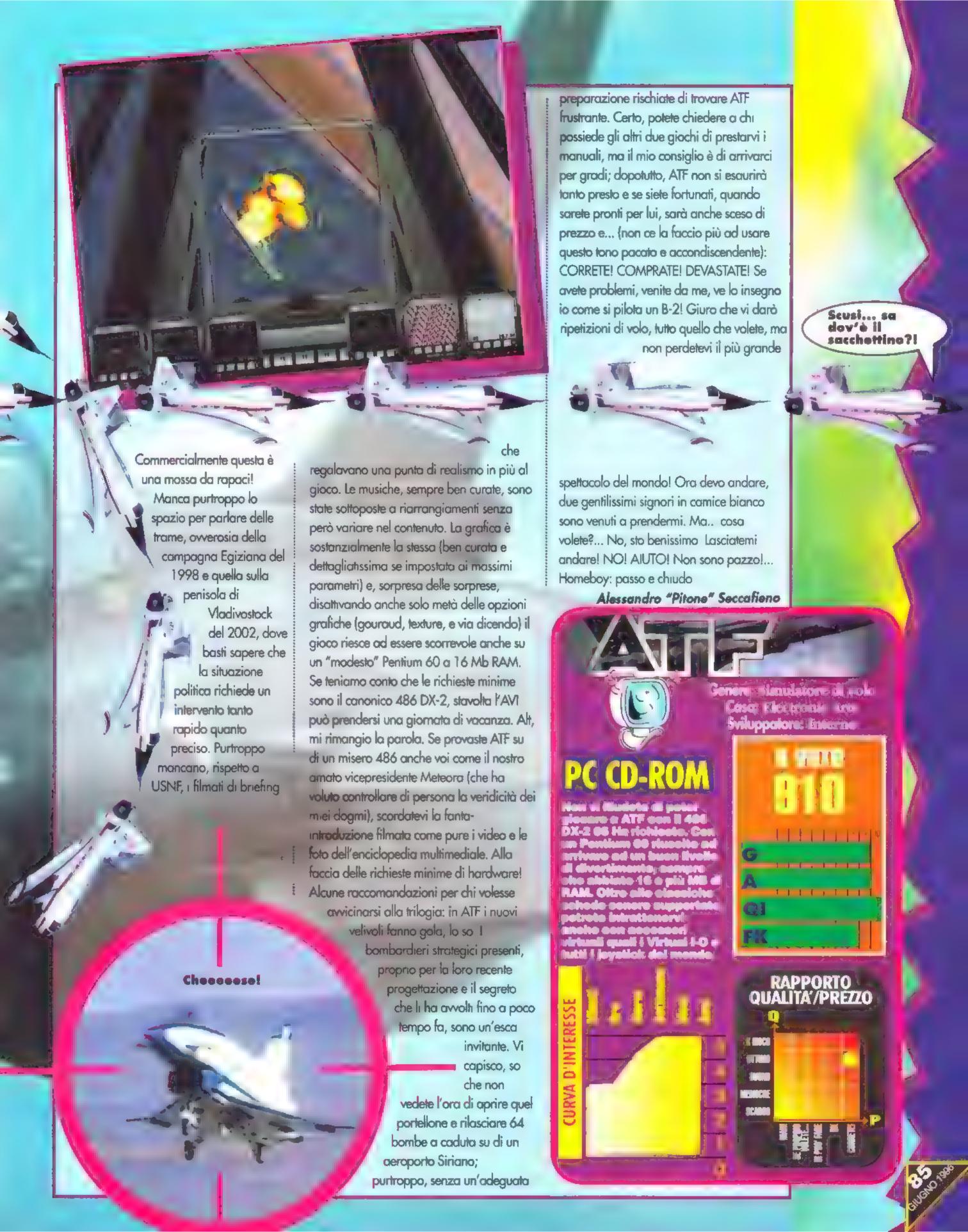
è dovuto al fatto che è trascorso

dell'espansione in questione, che

cui due a decollo rapido verticale

seguito, US Marine Fighter, che





PROVE SUSCILLENC

DE CO-ROM WEGGLO AD ED

Rispolverate la licenza di investigatore privata e lucidate la pistola pronti per tuffarvi in una nuova caccia all'uomo ambientata negli anni quaranta Il tutto grazie a questa nuova avventura della Philips Interactive

il 1940, a Los Angeles; siete un investigatore privato, con un piccolo ufficio con vista su classico vicola maleodorante, e combattete la vostra difficile guerra quotidiana per spancare il lungrio. Una bella mattina la porta dell'ufficio si apre, facendo entrare un'attraente ragazza (bionda, naturalmente, come da copione) che è venuta ad assumervi per rintracciare suo

fratello, scomparso da alcuni giorni in circostanze misteriose.

ELEMENTARE, WATSON...

The Dame Was Loaded è l'ultima avventura messa in commercio dalla Philips Interactive), sviluppata con una trama che, almeno all'inizio, si presenta come una delle più

classiche, con tutti gli
aspetti e i dettagli
tipici del casa. Come
avrete certamente
capito
dall'introduzione si
tratta di un giallo,
ambientato nelle sordide
strade
dell'America

dell'America
dei primi anni
quaranta, in
cui voi
verrete
pian



lontano, visto che è stata sviluppata su 2 CD.

MI FACCIA L'INTERFACCIA

Il gioco è sviluppato alla maniera classica delle avventure dell'ultima generazione, con il massiccio utilizzo di filmati digitalizzati che descrivono gli eventi più importanti e un sistema di controllo del tipo punta e clicca con un cursore intelligente che cambia

forma a seconda delle azioni che potete intraprendere su ogni oggetto che appare sullo schermo. L'inventario è a scomparsa (si attiva premendo entrambi i tasti del mouse), così come l'utilissimo taccuino degli appunti, che memorizza i risultati delle vostre indagini, le informazioni

ricavate dagli interrogatori e le persone interessanti da contattare. La qualità dei filmati è discreta: le animazioni sono a pieno schermo e molto fluide (bene!), ma purtroppo la definizione non è delle migliori, e a volte le immagini appaiono troppo sgranate (male!). La recitazione degli attori è buona, e contribuisce a creare la giusta atmosfera, così come è ottima la qualità del parlato, perfettamente comprensibile. A questo proposito è bene far notare



ben oltre la semplice ricerca iniziale di una persona scomparsa. Fin dalle prime ricerche, infatti, verrete a scoprire che la persona che cercate è nota in città con un secondo nome (indice sicuro di attività torbide), e continuando a scavare porterete alla luce dei legami inquietanti con il misterioso omicidio di una donna

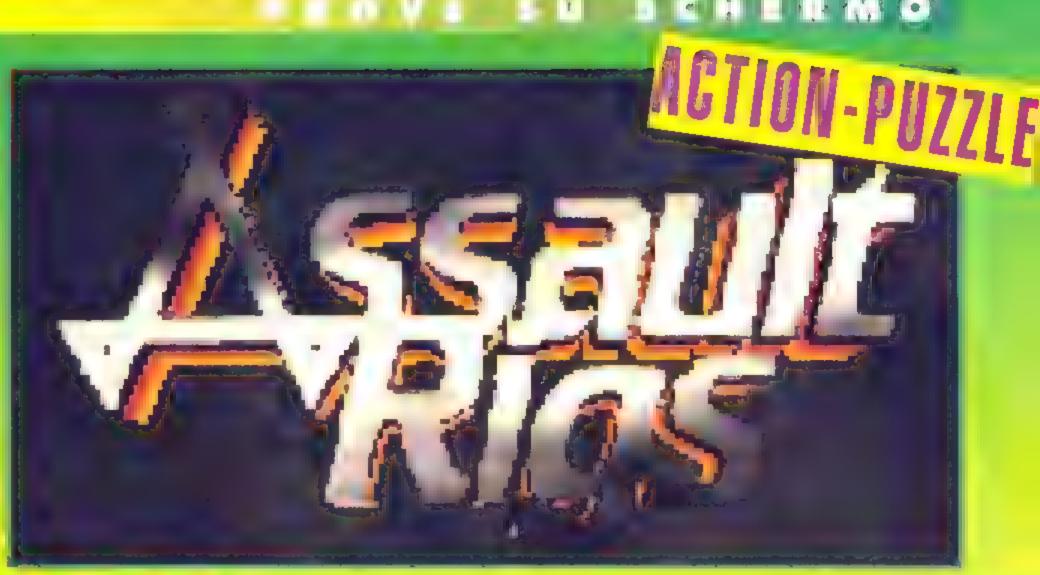
coinvolti in un fitto intreccio che va

avvenuto pochi giorni prima che vi dessero l'incarico; il resto lo lascerò scoprire a voi. La storia

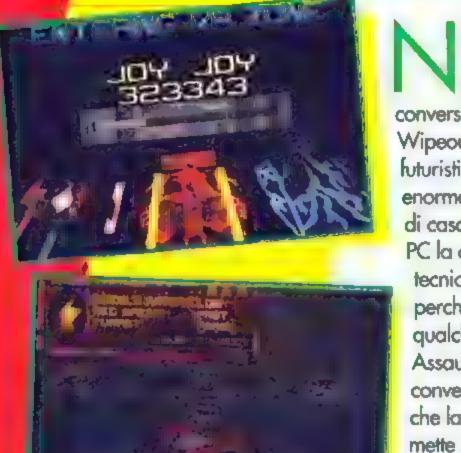
dell'avventura comunque vi porterà







La Psygnosis prosegue a convertire i suoi successi pubblicati originariamente per Sony Playstation perchè si ripetano sui PC. Con alterne fortune.



on molto tempo fa la Psygnosis ci aveva proposto la conversione da Playstation di Wipeout, un gioco di corse futuristico che aveva riscosso enorme successo sulla console di casa Sony; purtroppo su PC la conversione si dimostrò tecnicamente troppo limitata perchè polesse aspirare a qualche alloro. Assault Rigs è la nuova conversione da Playstation che la software house inglese mette sul mercato, e anche

questa soffre di alcuni

evidenti.

problemi, anche se meno



VIDEOGAME, ULTIMA

Come narrato nell'introduzione animata (molto carina), Assault Rigs è dichiaratamente l'ultima evoluzione dei videogiochi: il massimo. Praticamente verrete spediti nel Cyberspazio a bordo di una specie di carro armato, che potrete scegliere tra tre diverse varianti più o meno veloci o corazzate, a seconda dei vostri gusti. Il vostro compito è di affrontare una serie di labirinti tridimensionali in sequenza, allo scopo di raccogliere tutte le gemme in esso racchiuse per poter attivare l'uscita entro un certo tempo limite prestabilito. All'interno di ogni labirinto naturalmente sono nascosti ad aspettarvi numerosi nemici dalle più diverse caratteristiche, che non chiedono di meglio se non di farvi la pelle; per fortuna lungo il tragitto potrete raccogliere numerose armi, racchiuse in speciali cristalli, che serviranno a rendere sempre più micidiale il vostro mezzo (mitici i proiettili rimbalzanti). Al completamento di ogni livello vi verrà fornita una password che vi permetterà di proseguire ad ogni nuova partita dall'ultimo livello che avete raggiunto.

Con il procedere del gioco la topografia dei vari labirinti diventa sempre più intricata e complessa, con sviluppi su più



piani, ascensori, piattaforme mobili e semplici enigmi da risolvere per poter procedere (attivare una particolare piattaforma a distanza, cadere in un piano nascosto salendo un rampa...).

I nemici sono abbastanza vari e numerosi, anche se non dimostrano un'intelligenza particolarmente sviluppata; il più delle volte si limitano a spararvi quando vi vedono, qualcuno vi insegue, in rari casi vi aspettano nei punti cruciali. In ogni caso vi daranno il filo da torcere necessario, anche se morire in combattimento non sarà la vostra principale preoccupazione: il vostro vero nemico in Assault Rigs, infatti, è il tempo. Decifrare il percorso di un labirinto e seguirlo nel minor tempo possibile (senza farvi massacrare dai nemici) diventerà ben presto il vostro più grande problema, ed è probabilmente in questo che Assault Rigs darà il meglio di sé.

UN PAZZO IN CABINA DI REGIA

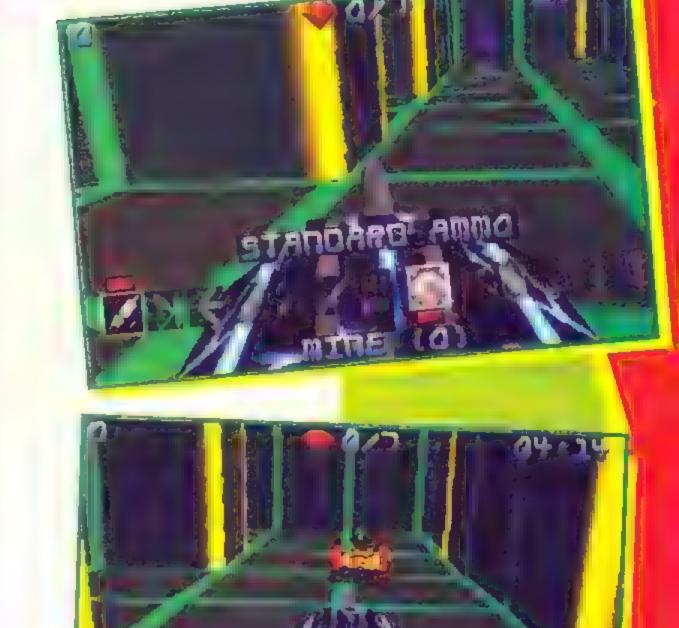
La giocabilità complessiva di Assault Rigs non è malvagia, anche se la dinamica dei livelli dopo un po' li rende ripetitivi. Il vero problema di questo titolo sono le viste usate per giocare: sono tante, ma neppure una è utile, e qualcuna è addirittura dannosa. Le viste dall'alto sono troppo ravvicinate perchè riescano a farvi scorgere la conformazione del labirinto, quella dall'interno del carro armato fornisce pochi punti di riferimento, quella da dietro è

troppo vicina al veicolo e copre la visuale. L'unica vista eventualmente valida per giocare resta quindi quella da dietro, rialzata rispetto al vostro veicolo; purtroppo il motore grafico del programma sposterà in continuazione il vostro punto di vista quando vi troverete ad avere un ostacolo (come un muro, ad esempio) alle spalle, provocando

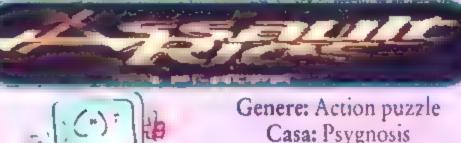
una fastidiosa sensazione di instabilità e disorientamento. Roba da mal di mare. Ed è un peccato, perchè per il resto la tecnica con cui è stato programmato Assault Rigs non è tanto male, anche se la grafica non è particolarmente ricca e l'uso dei colori è spesso un po' contrastante. Per il resto le animazioni sono discretamente fluide e l'azione si snoda senza rallentamenti, pur senza raggiungere mai particolari vette di freneticità.

In pratica Assault Rigs sarà in grado di soddisfare solo gli amanti del genere, nostalgici dei vecchi giochi in cui ci si trovava intrappolati in tortuosi labirinti, non tanto perchè manchi di giocabilità, quanto piuttosto perchè i difetti tecnici (per una volta non imputabili alla lentezza del programma) scoraggeranno decisamente gli utenti meno interessati. Peccato, perchè le premesse per realizzare una buona conversione c'erano tutte, ma non sono state adeguatamente sviluppate.

Antonio Perna

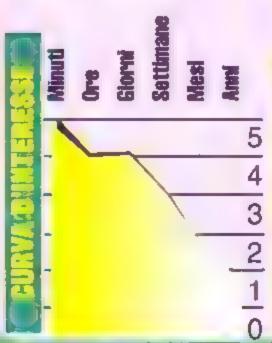






PC CD-ROM

Le exchience hardware non sono particolarmente salate: 486 DX 33 MHz, 8 MB RAM, CD ROM singola velocità, scheda grafica VESA compatibile. Per non Incomers by the tidiosis ralientamenti è comunque consigliato almeno un 486 DX2 66 MHz. Supporta tutte le schede sonore più diffuse.



Casa: Psygnosis Sviluppatore: Interno





SPECIALE CALCIO SPECIALE CALCIO



Giugno, tempo di Europei. Quale occasione migliore per fare il punto della situazione del mondo videoludico calcistico?

ome gli intenditori sapranno, in questo mese si giocano gli Europei di calcio. L'Italia è tra le "prescelte", e darà sicuramente, grazie all'opera certosina e talvolta criticata di Arrigo Sacchi, non poche emozioni. Già vi vedo, bandierone in una mano e pop corn nell'altra, inneggiare su improbabili fuori gioco di Maldini, o su fallacci a Del Piero durante una delle sue incursioni.

Spesso mi capita che, dopo aver visto un evento sportivo, mi venga la voglia di emulare le stesse prestazioni comodamente seduto davanti al mio computer. Segue a ruota la domanda: quali sono gli attuali e più diffusi programmi di simulazione calcistica? Eccovi una esaustiva carrellata di software calcistici, per la gioia di grandi e piccini.

Luca Monticelli



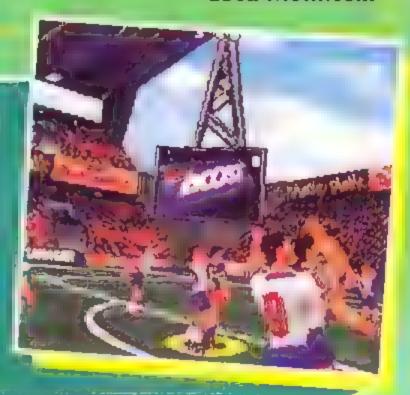
CASA PRODUTTRICE:

Gremlin

RICHIESTE HARDWARE:

486, 33MHz, 4Mb RAM

 più in voga del momento. La giocabilità è delle migliori, e tavorisce appieno le aspettative dei giocatori più esperii.



EUROPEAN CHAMPIONS

CASA PRODUTTRICE

Ocean

RICHIESTE HARDWARE: 286, 33MHz, 2Mb RAM

Con la sua visione dall'alto. European Champions è



le squadre del campionato

Europeo per nazioni. La sua
grafica, decisamente
semplicistica e non
ricercala, non fanno di
questo gioco un punto di
riferimento

PHEMIER MANAGER 2

CASA PRODUTTRICE:

Gremlin

RICHIESTE HARDWARE:

386, 33MHz, 4Mb RAM

seguital Centinaia

di opzioni e statistiche colorano questo gioca, per la giota degli appassionati



SPECIALE CALCIO - SPECIALE CALCIO -

C RECKINKIN REIMERS

CASA PRODUTTRICE:

Gremlin

RICHIESTE HARDWARE:

386, 33MHz, 4Mb RAM.

opzioni e tools che lo

sempre più vicino alla reallà per la gioia degli appassionati



EMPIRE SOCCER

CASA PRODUTTRICE:

Empire

RICHIESTE

HARDWARE

386, 33MHz, 4Mb RAM

E' il pretendente alla corona di Sensible World of Soccer

La visione prospettica è



migliore, a
selemente il pubblico
decreterà chi sarà il
vincitore. La sua alta
giocabilità è preferita
dagli smanettatori in
genere, e per questo
non è da consigliarsi

latto di realismo.

ULTIMIATE SOCCER MANIAGER

CASA PRODUTTRICE:

mpressions

RICHIESTE HARDWARE:

386, 640k, 2Mb RAM.

Colleggiania pla general di maria di maria

Ultimate Soccer Manager

i possibile soddistaru
appieno le suddette
richieste. Scoprirete che la
corruzione, nel calcio
non risiede solamente in
Inghilterra



PORT

ACTION SOCCER

CASA PRODUTTRICE:

Ubi Soft

RICHIESTE HARDWARE

486, 33MHz, 4Mb RAM

Un gioco fuori dalla norma. Squadre che non esistono, giocatori che "galoppano" per



veramente divertente e senza troppe esigenze. Una volta tanto si prende in giro il gioco del calcio.



SPORT SPORT



SPECIALE CALCIO . SPECIALE CALCIO



ON THE BALL

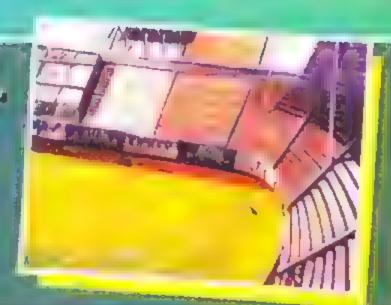
CASA PRODUTTRICE:

Ascas

RICHIESTE HARDWARE

386 33MHz 4Mb RAM

Un altro gioco niano jeriale che



tutte le squadre di calcio ci e qual vorrete offrire la vostra coliaborazione. Una buona grafica completa questo giaco nianageria e che nun rischia di essere così, troppo no osa



FIFA '95

CASA PRODUTTRICE:

FA

RICHIESTE HARDWARE:

Ba Camba MAIN AND

Il più bel gioco dell'anno.

'96 ha conquistato il cuore di molti appassionati di simulazioni calcistiche Indubbiamente il migliore,

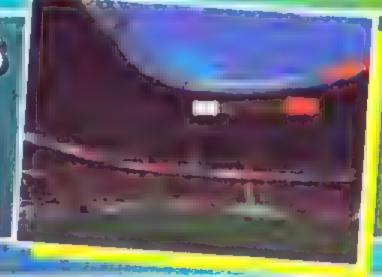
SPORT SPORT SPORT

STRIKER '95

CASA PRODUTTRICE

Time-Warner Interactive

386. 33MHz. 4Mb RAM



Un gioco dalle caratteristiche "popolari" vuscito sia per Amigal che per Super NES. Grandi commenti alle partite eseguiti dal Andy Gray, uno degli speaker più fomosi nel girone scozzese.

SENSIBLE SUCCER

CASA PRODUTTRICE:

Time-Warner Interactive

RICHIESTE HARDWARE:

DE THE RAIS DAY

 gettonati titoli del 1995. Molto divertente, non richiede un

-

e quindi risulta

1000



CHAMPIONSHIP MANAGER

CASA PRODUTTRICE:

30 317

RICHIESTE HARDWARE:

386, 33MHz, 4MB RAM.



La Domark ha da sempre amato le simulazioni. Questo è una dei suai titali più conosciuti.

Managenolmente e molta valido soprattutto per quanto riguardo il calcio mercato e le questioni linanzione.

SPECIALE CALCIO . SPECIALE CALCIO.

FIFA SUCCESS

CASA PRODUTTRICE:

EA

RICHIESTE HARDWARE:

386, 33MHz, 4Mb RAM

Fifa Soccer è stato uno dei più gettonati giochi di simulazione calcistica nel genere action. Poco controllabile, ma altamente



SWOS

CASA PRODUTTRICE:

RICHIESTE HARDWARE:

-

E' considerato il più vatido in



A (150) La visione dall'olto e la gráfica non práprio pregiudicano il giodizio finale SWOS ... ne aumentano le caratteristiche vincenti.

KICK OFF 3

CASA PRODUTTRICE:

Anco

Downers

RICHIESTE HARDWARE

386, 33MHz, 2Mb RAM

La grafica, non esagerata ma sufficientemente valida,

the same of the party and the first of

Laste in which personal man becomes \$16.78 for



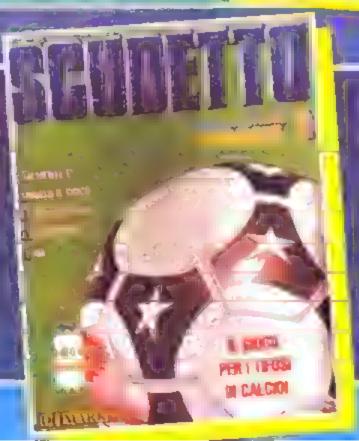


SCUDETTO

CASA PRODUTTRICE:

RICHIESTE HARDWARE 4-6, 33MHz, 8Mb RAM.

Uno dei pochi simulctori interamente scritto e commentato

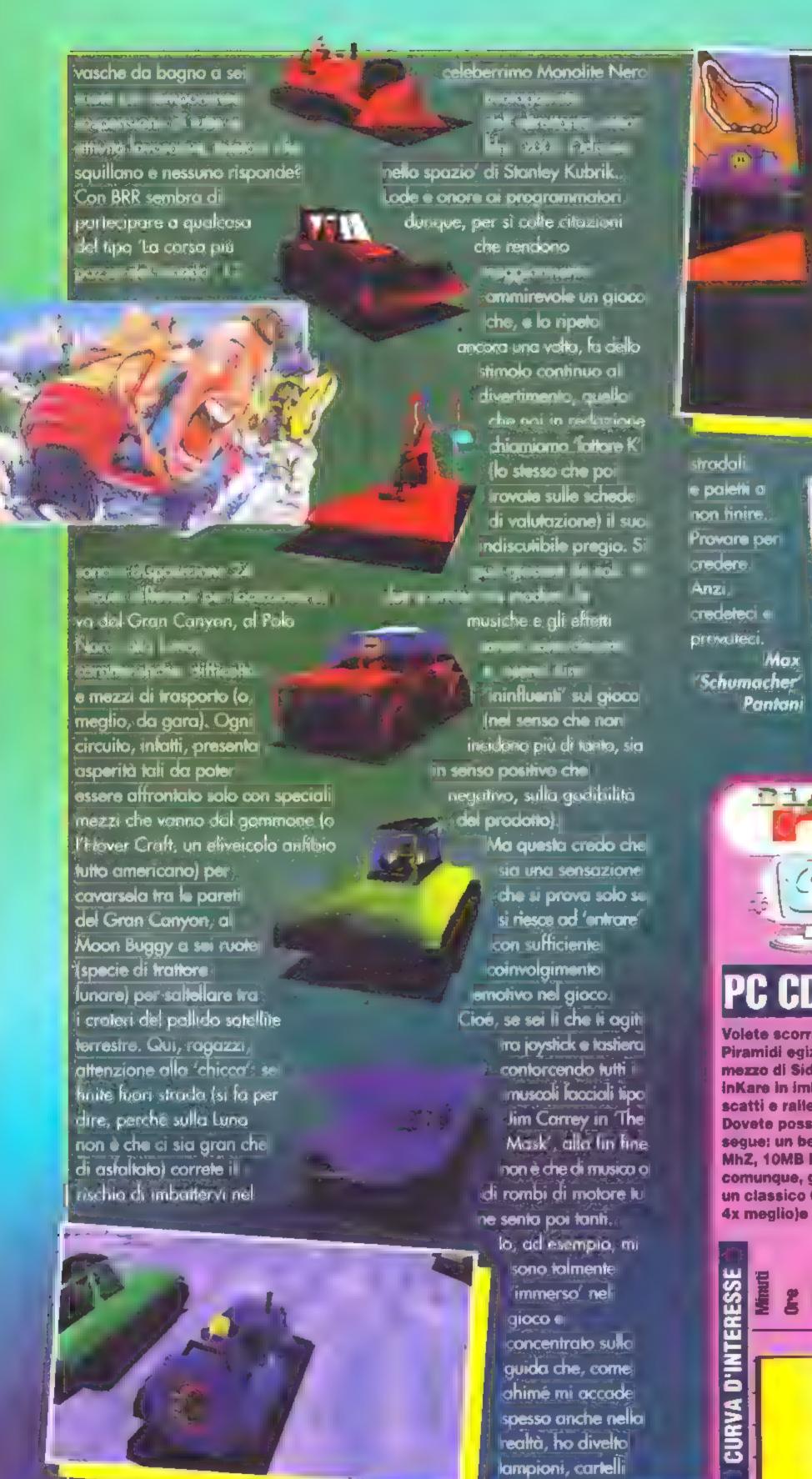


Institute our me grefiet In militante decembre La opcoon managemali sono veramente migliaia, e gli appassionati possono through a little anabil rendendo estremamente realistico il gioco. Un po' meno credibili sono i commenti, tradotti da speaker anglosassoni. Bisteccone docet.













Facing

Genere: Simulatore di guida Casa: Domark Sviluppatore: Big Red Softwre

PC CD-ROM

Volete scorrazzare tra
Piramidi egizie o nel bel
mezzo di Sidney senza
inKare in imbarazzanti
scatti e rallentamenti?
Dovete possedere quanto
segue: un bel Pentium a 100
MhZ, 10MB RAM (con 6MB,
comunque, gira lo stesso),
un classico CD ROM 2x (se
4x meglio)e scheda VGA.

G A QI

CURVA UTIN ERESSE Minuti Giorni Settiman Settiman 1 | 2 | 4 | 3 | 5 | 4 | 1 |







curva, stringere gli avversari

contro limuri: l'importante è

vincere, non partecipare (alla

faccia dello spirito olimpico).

Dopo un semplice e immediato

menu di configurazione si può

immediatamente scegliere il tipo

di competizione da affrontare per

buttarsi subito nella mischia: non

qualificazioni è altre: si parte in

piazzomento otienuto in gara, e

Per giocare avrete a disposizione

diverse modalità, che in pratica

determinano la difficoltà de

gioco: Single Race per fare

pratica su di un solo circuito.

Easy Season e Hard Season per

offrontare un intero campionato con due diversi livelli di difficoltà.

e Manic Cup se proprio volete dimostrare di essere i numeri

campionato che potete scegliere comprende ben 16 circuiti, e può

essere affrontato con cinque kart diversi, appartenenti alle diverse

categorie da 50 cc fino a 250 cc

Salendo di categoria aumentano

le prestazioni dei vostri bolidi,

uno (buona fortuna !). Ogni

sono previsti settaggi, prave

piste con una posizione nella

schieramento pari all'ultimo

poi via, che si sgomma

proprie caratteristiche di guida:

se siete maghi del volunte optate

velocità con un motore su di giri

se invece preferite un veicolo più

per avere maggiore potenza «

maneggevole procuratevi le

corrompere i giudici di gara

qualche posizione in griglia:

perché vi facciano risalire

Proppo scorretto (e troppo

È inoltre possibile anche

gomme migliori.

divertente)!

STEEL STREET

MARKET SHEET PARTY.

benvenuto nel mondo delle gare

di go-kart, dove la vostra abilità

alia guida potrà davvero fare la

meccanico all'avanguardia (non

III. NIPOTE DI SUPERMARIO KART

Manic Karts non è

arvi vivere in

velocità pura,

esclusione di

sul Super

un arcade

una simulazione di

guida; vuole essere

renetico capace di

prima persona la

immergendovi in

una corsa senza

colpi, velocissima

e senza pause

Chi ha avuto la

ortuna di giocare a SuperMario Kari

Niatendo può larsi

un'idea del genere

di azione che il

gioco della Manic

Media è in grado

di ottime: le piste

semplici ma molto

dove correrete sono

dillerenza, più che un mezzo

è vero!)



SOTTO LA BANDIERA A SCACCHI

Non c'è molto altro da dire per quel che rigirarda la struttura di Manie Karts: il gioco è stato pensato per essere un arcade veloce e coinvolgente, senzci troppe complicazioni concettuali. a jud semplicità lussieme una realizzazione tecnica di tutta rispetto, ne sono sicuramente i sunti di torza principali. La grafica di Manic Karts è buona in VGA, ottima in SVGA anche se per farla girare occorre un computer da fantascienza); la definizione delle texture non è sarticolarmente fine, ma la luidità dei movimenti e la velocità a cui gira il gioco sono veramente notevoli. Il kart in pista si muovono molto rapidamente, del circuito e degli sfondi che contribuiscono a dare una sensazione di velocità veramente realistica e coinvolgente durante ogni gara. di controlli molto

OME THE PERSON OF THE PERSON O

WILLIAM MIN

(E) BEST 19 00

A pompare ancora di più l'adrenalina contribuiscono poi le ottime musiche del gioco, suonate direttamente dalla traccia audio del CD, che alzano ancora di più il ritmo della competizione senza venire mai a noia.

l 16 circuiti messi a disposizione sono molto vari e dalla difficoltà crescente e ben calibrata, in grado di offrire una stida accanita anche a lungo termine; inoltre molti di loro nascondono delle sorprese che occorruimparare a conoscere bene per evitare inconvenienti: vicoli ciechi, salti, tratti ghiacciati, incroci. Il tutto a vantaggio della varietà di gioco e della divertimento.

La possibilità di giocare in rete, collegando fino a otto giocatori contemporaneamente, è la ciliegina sulla torra; se avere la possibilità di giocare in tanti a Manic Karts, fatelo assolutamente perche è una delle esperienze più divertenti che potrete mai provare giocando con un computer. Tutte rose e fiori, quindi ?

Le texture in bassa risoluzione

cono in effetti fin troppo
grossolane e la mancanza di
spessore simulativo del gioco
potrebbe non piacere agli
appassionati più "tecnici" ma si
trana di ditetti su cui si può
ampiamente sorvolare,
specie se si desidera lasciarsi
andare ad una semplice pamita
veloce veloce, tanto per rilassarsi
un po

A mio parere Manic Karts è uno dei giochi "corsaioli" più divertenti dispenibili sul mercato; è se avete la possibilità di giocarlo in rete non dovreste lasciarvelo assolutamente stuggire.

Antonio Perna

25 cm



MANIC KARTS



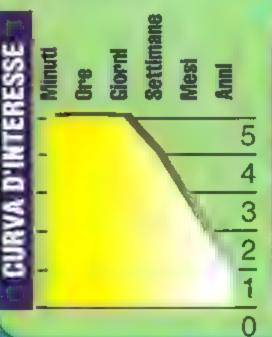
Genere: Corse Casa: Virgin Sviluppatore: Manic Media

PC CD-ROM

Richiede un 486 DX2 66
MHz con 8 MB RAM, un
drive CD anche a singola
velocità e una scheda
SVGA. Andiamo male
invece per le richieste
per l'alta risoluzione: ci
vuole come minimo un
Pentium 60 equipaggiato
con 16 MB RAM.

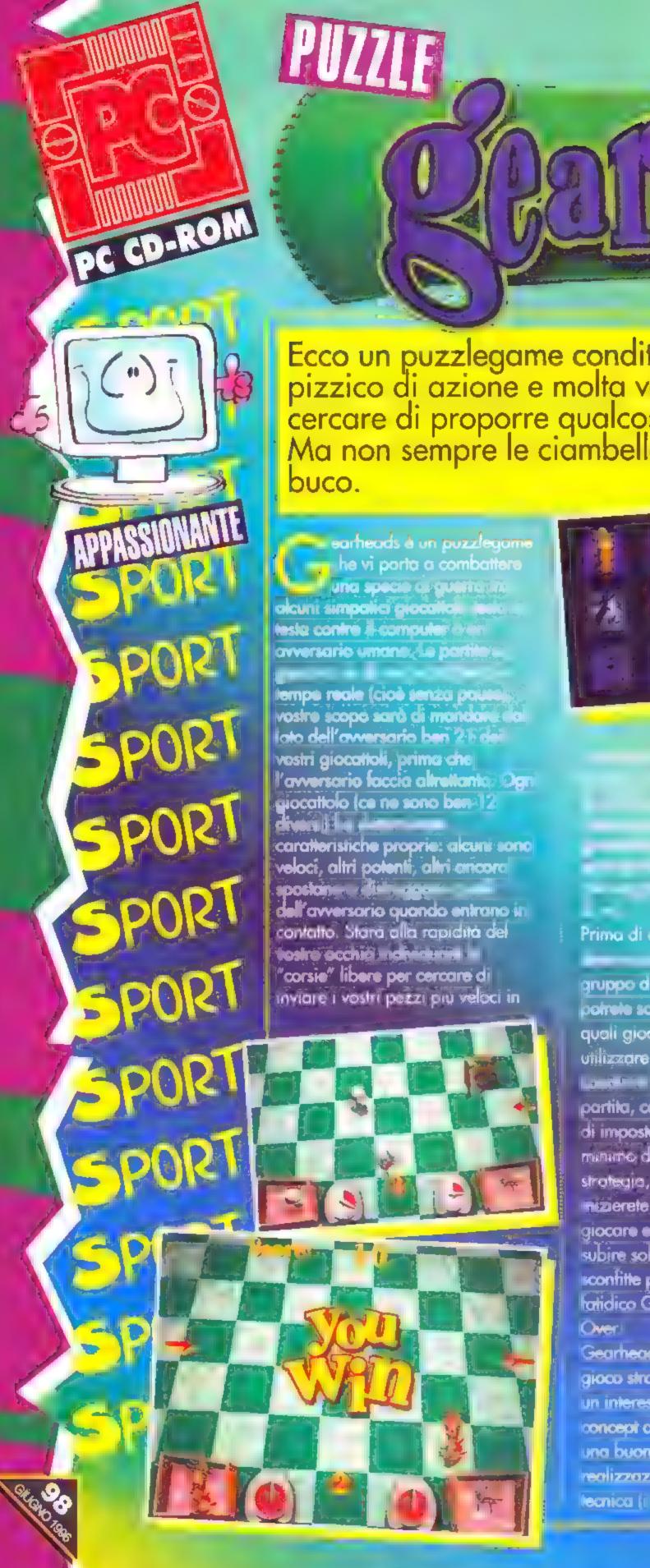














Ecco un puzzlegame condito da un pizzico di azione e molta velocità per cercare di proporre qualcosa di nuovo. Ma non sempre le ciambelle riescono col



giocollollis sono renderizzati nanno en espetto molto simpotico) na con una scarsa sensazione d controllo. L'interazione con il programma è iniciti spesso confuso, con lin troppi elementi in indvimente sulle schermo e poche possibilità di castruire una strategia efficace Trappe spesso # gioco s riduce e spedine pezzi più veloci kegli angoli della scachiera non presidiati dal computer, e in ogni casa la meccanica del gioco non riesce di collurare più di tonto Peccato, perché le animazioni de nocattoli erané davvero ben fotte

Prima di un

gruppo di livelli potrete scegliere quali giocattoli utilizzare per partita, cercando di impostare un munumo di strategia, gundi nizierete a giocare e poireie subire solo tre sconfitte prima del latidico Game Over Gearneads è un gioco strano, con un interessante concept alla base, una buona realizzazione

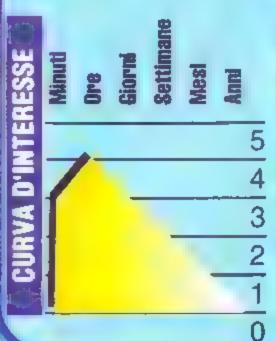


Genere: Puzzle Casa: Philips New Media Sviluppatore: RGA Interactive

PC CD-ROM

Richiede un 486 DX 33 MHz con 8 MB RAM, un **CD-ROM** a singola velocità e una scheda VGA; con questa configurazione II gioco funziona senza problemi. Gira sotto Windows 3.1 e Windows 95.









Dreservo

IL PC SUPERMULTIMEDIALE







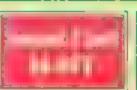


















Tuth I marchi registrati sono

TUTTO A SOLE £. 2.990.000

Con Microsoft* Windows* 95 (CD e manuali): + £. 190.000 PREZZITVA ESCLUSA WINDOWS



Un'offerta formidabile per completezza, qualità e convenienza

Processore Intel 75MHz Pentium[®] TRITON (esp. 200MHz) - 8 Mb RAM (esp. 128Mb) - 256Kb cache - HDD 850Mb EIDE - Controller EIDE PCI - 2 FDD 3.5"/2.88Mb - 2 ser. UART 16550 - 1 par. bidir. - SVGA 1Mb (esp. 2Mb) - Tastiera Ergo-Touch

Wtn95 - Mouse Genius - Monitor ADI 14"

Provista (0.28 - N.I. - L.R. - MPR2)
Stampante colori Lexmark Jetprinter

1020 - Scheda audio 16 bit Win95 - Casse

amplificate - Lettore CD-ROM 4X

Modemfax 14.4Kbps MNP4/5 con segrete

ria telefonica - Sintonizzatore Radio e TV + cattura immagini - Joystick Quickshot SkyHawk - Handy scanner colori - OS/2 WARP o Windows 95 - Corel Draw (CD-ROM) - Software gestione modemfax e segreteria telefonica.

ELETTRODA'A

20138 Milano - (02) 58012050 Via Mecenate, 76/4
20133 Milano - (02) 70125167 Via Illirico, 2
20135 Milano - (02) 5469378 Vile Umbria ang. Vile Cirene, 15
20043 Arcore (MI) - (039) 6015631 - Via Casati, 201
25065 Lumezzane (BS) - (030) 8922155 Via Monsuello, 37/D
27058 Voghera (PV) - (0383) 49078 - Via Amendola, 1
Prossime aperture: Elettrodata 7 - Vile Marche - Milano
Elettrodata 8 - Lavagna Porto (GE)

FRE (D) OM

Elettrodata Dealer Unava

*CADRIANO DI GRANAROLO (BO): K.B. (051) 765234 *LATINA: Software & Hardware (0773) 660342 *Lissone (MI): PC Lab (039) 2457648 *Lodi (MI): M&M Elettronica & Computer (0371) 67230 *MILANO: CRC Computer (02) 5396975 *CRH Computer (02) 70125607 *GR New (02) 2567785 *PC Live (02) 66203525 *PAULIO (MI): Punto Computer (02) 90639957 *PAVIA: Syselco S.C.S. (0382) 29160 *SIRACUSA: Sirmedia (0931) 66001 *SOTTOMARINA DI CHIOGGIA (VE): Microtel (041) 5541468 *VIGEVANO (PV): Aptec (0381) 690106





Entriamo nell'ospedale della strage e cerchiamo di scoprire cosa è successo senza restare dilaniati da qualche trappola segreta, alla ricerca delle origini del massacro.

D...Dramma, D...Disperazione, D...Dannazione, D...Domodossola!

Godetevi l'introduzione che vi racconterà il simpatico antefatto che sta alle spalle della

vostra avventura; ora, dopo il "trasferimento" nella casa degli orrori, le cose inizieranno a farsi serie. Il tempo non vi è amico (avete solo due ore per terminare il gioco), quindi non tergiversate troppo in giro.

Giratevi e andate verso la porta (potreste trovare un filmato nascosto), poi lasciate la sala da pranzo uscendo a sinistra e salite le

scale. Entrate dalla porta a sinistra per godervi un simpatico filmato, poi entrate nell'altra stanza; avvicinatevi alla cassettiera e aprite il primo cassetto dove troverete un foglio di carta (potrebbe anche esserci un

filmato nascosto, se non l'avete trovato all'ingresso). Poi andate a esaminare il camino e prendete la chiave.

> Tornate al piano di sotto nella sala da pranzo e immergete

il foglio nella bacinella dell'acqua e appariranno i numeri romani 4 e 2; tornate alla cassettiera al

primo piano e aprite il quarto e poi il secondo cassetto, così troverete una leva. Scendete di nuovo le scale ed entrate nella stanza a sinistra; dirigetevi verso il corridoio e sperimentate la paura di venire tritati da un muro pieno di spine. Avvicinatevi alla grossa botte,

cosa si nasconde in fondo al corridoio (una bella porta chiusa con sopra il numero 78).

Tornate alla sala da pranzo principale (non dimenticate di guardarvi allo specchio), dirigetevi alla porta di fronte e apritela con la chiave recuperata dal camino.

Entrate nella stanza ed esaminate il cadavere infisso nel muro, quindi girate a sinistra e avvicinatevi alla piccola macchina nell'angolo; girate la leva e componete il

numero 78 (dovete fermare la rotazione dei numeri sul 9 e su 1), così da poter





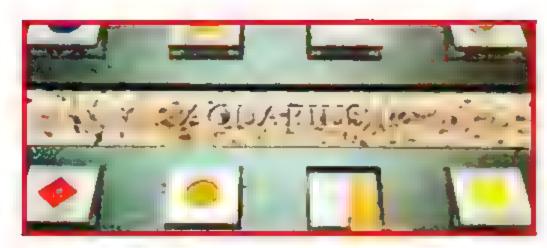


subito dopo la camera con la botte e inserite l'anello nella feritoia per poter accedere alle scale che ci sono dietro. Dopo la scenetta alla Indiana Jones esplorate la nuova stanza in cui arrivate ed esaminate il quadro

> con il volto della ragazza; ne ricaverete una visione con 4 animali. Avvicinatevi al tavolino subito alla sinistra della porta e posizionate le immagini degli animali così come le avete appena viste nel quadro, quindi uscite dalla stanza. Procedete verso la porta immediatamente di fronte a

voi ed entrate in una bella stanzetta vivacemente decorata da un cumulo di cadaveri; fatevi coraggio e







prendete la chiave in mano a uno dei morti, poi tornate nella stanza con il quadro della ragazza. Andate alla scrivania e aprite il cassetto con la chiave appena presa, così ne ricaverete un libro.

Tornate nell'altra stanza, avvicinatevi ai busti per avere una visione di vostro padre, poi andate ad esaminare la libreria (altra visione) e infilate il libro nello spazio mancante; aprirete così un altro passaggio segreto che vi porterà nella stanza girevole. centrale, uscite e vi ritroverete nella stanza delle armature. Andate verso il pozzo che si trova in fondo e verrete attaccati da uno dei cavalieri: seguite le indicazioni lampeggianti in fondo allo schermo (come per Dragon's sono sinistra, destra, sinistra e spazio). Se venite colpiti arrampicatevi in cima e rifate

Girate per dieci volte la leva del meccanismo Lair) e lo butterete giù dal pozzo (i comandi

tutto da capo; quando avrete sconfitto l'armatura recuperate la sua spada. Tornate alla stanza girevole e azionate per sette volte la leva, poi salite le scale per arrivare all'aperto; procedete diritti fino alla fontana (qui avrete un'altra visione) ed esaminate le due statue: rappresentano il Sagittario e

l'Acquario. Tornate verso le scale ed entrate nella torre aprendo la porta con la spada; andate al piano di sopra e

avvicinatevi al telescopio. Azionate il controllo sulla destra puntandolo sul simbolo dell'arco e della freccia (terzo disegno partendo dal basso), poi guardate nel telescopio; ripetete l'operazione settando questa volta il simbolo sull'acqua (quarto partendo dal basso). Uscite dall'osservatorio. tornate alle statue e

su ognuna selezionate il colore corrispondente che avete visto

dal telescopio: verde per il Sagittario e azzurro chiaro per l'Acquario. Attiverete in questo modo un meccanismo che libera un cofano da un pozzo segreto; tornate alla stanza girevole, girate dieci volte la leva di comando, uscite e recuperate il cofano, al cui interno troverete nascosta una pistola. Raggiungete di nuovo la stanza girevole e girate per tre volte la leva: arriverete di fronte a una vetrata che dovete far esplodere con un colpo di pistola, poi uscite all'aperto e salite fino in cima alla torre.

Nel corridoio avanzate fino in fondo per avere l'ultima inquietante visione, poi tornate fino alla zona centrale ed esaminate il muro per scoprire un passaggio segreto; dietro troverete una macchina attivabile da due leve. Vostro scopo è far coincidere il foro nella ruota a destra con la pallina rossa su quella a sinistra; le posizioni di partenza delle due ruote sono casuali, quindi l'unica cosa che potete fare per risolvere questo enigma è provare tutte le combinazioni possibili con le diverse posizioni delle due leve e contare pazientemente gli spostamenti necessari per giungere alla soluzione. Siamo alla fine; ora vi troverete faccia a faccia con vostro padre (o con quel che ne resta), e quando avrete scoperto

portare a casa la pellaccia. Con buona pace di D...Dracula!











Antonio Perna

l'allegra storia della

vostra famiglia sparategli

una palla in fronte per







The great game

Vestiamo i panni dell'agente segreto e lanciamoci nel contorto mondo delle spie per risolvere questo intricato e splendido gioco dell'Activision. Tenete la pistola a portata di mano...

TANTO PER COMINCIARE

Spycraft non è un'avventura classica, dove ad un'azione precisa corrisponde un'altrettanto precisa conseguenza. In questo gioco verrete costantemente contattati dai vostri superiori e dagli agenti che collaborano con voi, e verrete messi al corrente dello sviluppo che prendono le indagini che seguite. Per far muovere le cose e far procedere le ricerche dovrete mandare dei rapporti aggiornati, compilati correttamente con i risultati a cui siete giunti analizzando i documenti che vi vengono messi a disposizione di volta in

volta; vagliando attentamente tutte le vostre fonti dovrete riuscire a ricostruire i fatti su cui indagate, fino ad arrivare ai colpevoli.

Come regola fissa, cercate di seguire un'indagine alla volta, evitando sovrapposizioni che portino a troppa confusione.

Rispondete sempre al Combini

Rispondete sempre al Comlink
quando vi arrivano dei messaggi, e se
vi trovate bloccati, viaggiate per tutte le
locazioni disponibili alla ricerca di qualche
nuovo indizio (spesso vi verranno recapitati
dei messaggi in uno dei vostri uffici in
risposta ad indagini svolte altrove).
Ricordatevi che ogni volta che trovate la
risposta che cercate dovete inviare i risultati
ai vostri superiori con il tasto Report. Tenete
presente inoltre che molti degli enigmi legati
all'interazione con altre persone sono
risolvibili in più di un modo.
E adesso partiamo...

L'ADDESTRAMENTO E IL PRIMO INCARICO

Dopo i messaggi che vi
danno un primo quadro
della situazione, recatevi
alla Farm per
l'addestramento.
Inizierete con l'analisi
delle foto via satellite.
Nella prima foto zommate al
massimo sulla macchina

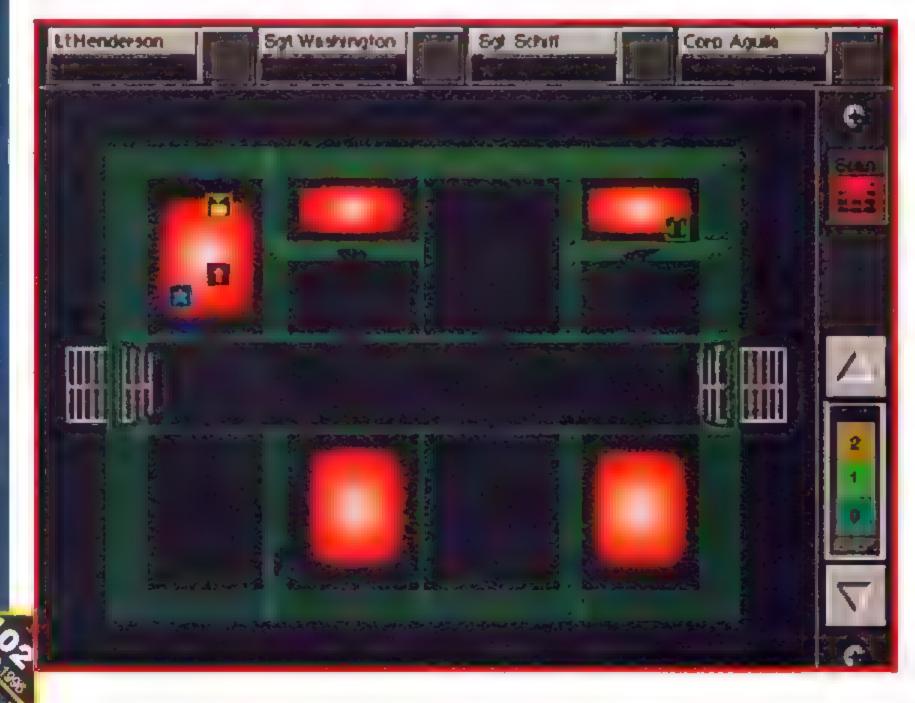
marrone accanto al camion in basso a sinistra; raggiunto il massimo ingrandimento usate L'AAA per leggere la targa (2GGX829). La seconda foto è più complicata: sovrapponete le due immagini e contate i carri armati con il motore acceso; compresi quelli sotto il tendone sono in tutto sei. Per finire affronterete una sessione di addestramento con la pistola imparando a muovervi nella giungla: fate tesoro dell'esperienza perché vi servirà oltre. Quando uno dei vostri istruttori verrà ucciso sarete richiamati al DCI e verrete incaricati di proseguire le indagini di cui si occupava l'agente defunto. Si tratta dell'omicidio di un candidato alle elezioni politiche russe, ucciso da un colpo di fucile nel pieno di un comizio sulla Piazza Rossa. Usando il Kennedy Assassination Tool dovrete individuare la traiettoria degli spari, per risalire alla finestra da cui ha sparato il killer: i segni dei proiettili li troverete sul vetro posto a protezione del podio e sul muro dell'edificio alle sue spalle, in basso a sinistra sotto una finestra. Analizzando poi la foto che otterrete dovete ricostruire l'identikit corretto dell'uomo nascosto dietro le tende. Servendovi del Mix'n'match arriverete così a scoprire il nome del killer: T. J. Phillips, soprannominato "Harmonica". Esaminate attentamente tutta la documentazione che la CIA vi mette a

disposizione, poi iniziate ad indagare

sull'arma utilizzata per commettere

l'omicidio; indagando negli archivi

scoprirete che l'unica arma a proiettili





multipli con il raggio d'azione sufficientemente ampio da coprire l'intera Piazza Rossa è il PEG, un fucile elettrico caricato con uno speciale Needle Pack. A questo punto i vostri collaboratori vi

forniranno una foto di Harmonica aiutato a

preparare l'attentato da due complici: vi verrà utile più tardi a Mosca; intanto voi dovete cercare di capire chi ha sottratto l'arma ai laboratori CIA. Analizzando le foto, le telefonate e gli indirizzi di un elenco di sospetti che hanno avuto accesso al centro ricerche sulle armi avanzate, arriverete ad identificare il ladro. Andate sul dottor Darren M. Cohen ed esaminate attentamente il giorno 24 Febbraio; inviate la fotografia al Mix'n'Match (si tratta evidentemente del ladro travestito), e individuando l'identikit corretto accederete al nome

di Allen Wayne, un altro ex agente, conosciuto anche come "Grendel". Occorre ora individuare il complice di Grendel, e ci riuscirete analizzando le telefonate del 2 e del 22 Febbraio: il dr. Cohen è stato irretito da una giovane donna, che potrete identificare come Ying Chungwang analizzando la sua prima telefonata con il Soundmatch.

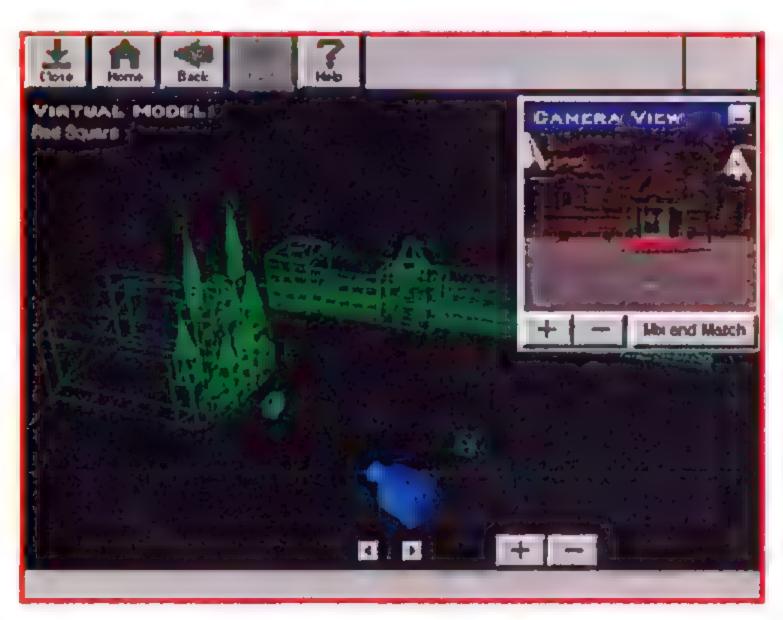
Abbiamo i nomi, inizia la caccia. Tornando nel vostro ufficio a Langley troverete alcuni oggetti collegati ai due ladri: un libro (il Beowulf), una fotografia (tra Grendel e Ying c'è del tenero...), e un messaggio in codice. Per decriptarlo attivate il Cypher, il tool della CIA per la decrittazione, selezionate il codice Beale, e come chiave selezionate proprio il Beowulf; scoprirete

così che Ying si nasconde a Mosca... È ora di fare un bel viaggetto.

L'AGENZIA A MOSCA E LA PROCAT

Il vostro contatto a Mosca vi mette al corrente di alcuni problemi con Birdsong, un infiltrato nel tessuto mafioso della capitale; andate a trovarlo e chiedetegli il suo aiuto. Poi vi verrà fornito il numero di telefono di Yuri, un agente russo che

collaborerà con voi nelle indagini sull'omicidio del candidato politico ucciso da Harmonica. Telefonategli (233-4819) e andate a parlargli, scoprirete così i legami esistenti tra la mafia e il candidato alle elezioni sopravvissuto.



Tornate al vostro ufficio e verrete informati che grazie alle vostre indicazioni Ying è stata catturata; per riuscire ad estorcerle informazioni il modo più sicuro è trarla in inganno con una foto falsa, facendole credere che avete catturato Grendel (sulla sedia elettrica rischierete troppo spesso di farla morire, e voi finirete in una fetida prigione russa). Per ritoccare la foto, sostituite la faccia con l'unica di Grendel messa nella stessa luce dell'originale, aggiungete

ritoccare la foto, sostituite la faccia con l'unica di Grendel messa nella stessa luce dell'originale, aggiungete un giornale turco e un pacchetto di sigarette Emperor (informazioni reperibili sui fascicoli CIA), e scalate tutto fino a raggiungere le proporzioni corrette. Ora siete pronti per l'interrogatorio: date la foto a Ying e promettetele la libertà assieme a Grendel, raccoglierete così utili informazioni sulla Procat, un'organizzazione che riunisce numerosi agenti fuoriusciti dai servizi segreti di mezzo mondo. La scoperta della Procat scatenerà un vero vespaio, e e farà crescere i sospetti al riguardo di una "talpa" all'interno della CIA; verrete convocati da William Colby in persona che vi fornirà un programma che confronta le fughe di dati verificatesi con i possibili interessati. Mano a mano che scoprirete nuovi indizi venite a verificare questo tool, per cercare di capire chi possa essere il traditore.

Analizzate tutte le informazioni disponibili sulla Procat e le operazioni ad essa collegate. Così arriverete al nome di un

agente inglese, John Blake, che potrete contattare telefonicamente per fissare un incontro (011-44-171-555-0909). Parlate a Blake, e quando si allontana per procurarsi il fascicolo con i dossier che intende darvi, esaminate il tavolino; poi leggetevi tutti i documenti che vi fornisce.

Quando tornate a Mosca (se avete eseguito le altre missioni) riceverete informazioni su una nuova arma ad ultrasuoni che Felix Skodi, un trafficante mafioso, ha messo a disposizione della Procat; probabilmente servirà ad uccidere il presidente.

Contattate quindi Birdsong

per cercare nuove informazioni; prima o poi troverete una busta sulla scrivania del vostro ufficio: contiene una foto di Parker, uno dei vostri agenti, ucciso. Qualcuno si è avvicinato troppo alla verità.

Di lì a poco Birdsong vi informerà di essersi



compromesso e non vi rivelerà dove si è nascosto; analizzate quindi la sua telefonata per ricavare tutti i possibili rumori di fondo dalla registrazione. Troverete delle campane, un rumore d'aereo, il canto di un uccello raro che vive solo in Uzbekistan (la telefonata viene quindi da uno zoo) e il frastuono del traffico stradale con il tintinnio di un tram; trasferitevi sulla mappa dell'Asia ed esaminate le città dove si trovano tutti questi fattori contemporaneamente. Scoprirete che

eliminato, studiate le foto e prendete il dischetto; inseritelo nel computer e leggetevi la corrispondenza registrata. Troverete in questo modo due messaggi criptati (Gog e Magog).

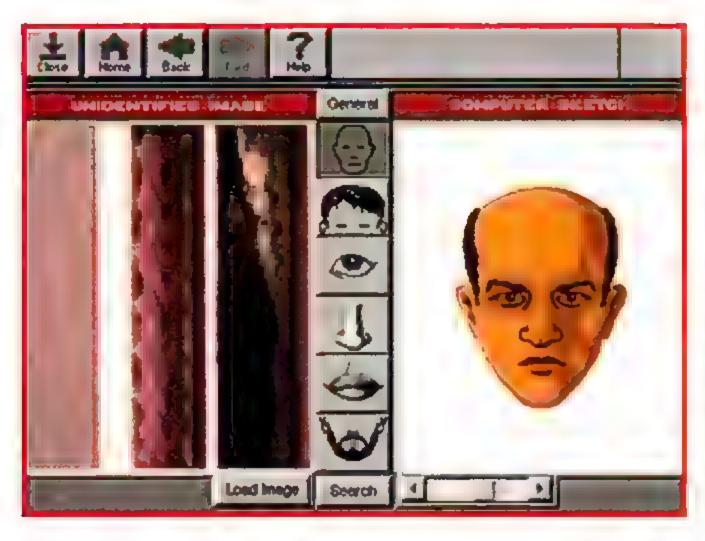
CACCIA ALL'UOMO E CACCIA ALLA BOMBA

Tornate a Washington e potrete accedere agli uffici dei vostri collaboratori per verificare che la "talpa" non sia uno di loro: troverete qualche documento interessante àppartamento essere la sua grande passione. È ora di decriptare i messaggi di Gog e Magog. Inserite il dischetto che avevate trovato a Langley un po' di tempo fa e che serviva ad ordinare libri di narrativa via Internet e acquistate la versione digitale del Best Seller in offerta il mese precedente: questa è la chiave da usare nel Cypher per tradurre i messaggi (il codice usato è sempre il Beale). Scoprirete che la Procat è intenzionata ad acquistare una bomba atomica rubata in Germania per fini



Birdsong si nasconde a Novosibirsk, al Suvorov Residence. Dopo una visita a Vilnius per avere degli aggiornamenti da Yuri, andate all'appartamento di Birdsong e forzate la serratura usando la serie di grimaldelli a disposizione nel vostro inventario. Guardatevi in giro, poi andate in cucina dove troverete inaspettatamente uno dei vostri agenti che sta ficcando il naso: sparategli perché è stato corrotto, poi tornate in ufficio. Troverete un origami con una soffiata sui legami tra mafia e potenza

nucleare. Cercate nell'archivio del vostro ufficio la cartelletta con il relativo dossier compilato da Pearson prima di essere ma nulla di speciale, quindi tornate a Mosca. Prima o poi verrete avvicinati nel vicolo dalla moglie del candidato in carica per la presidenza che vi fornirà un dossier su Yuri, svelandovi il suo passato di doppiogiochista. Leggetevi i documenti e tornate in ufficio; quando vi verrà richiesto cosa offrire a Birdsong per guadagnarsi la sua collaborazione proponete una casa nel Montana, che avete scoperto nel suo terroristici. La vostra priorità fondamentale diventa pertanto quella di catturare l'intermediario che deve effettuare la transazione, un agente noto solo come Onyx. Esaminando i dossier a vostra disposizione sapete che Onyx è vegetariano, vola sempre in business class e si siede sempre sul posto più lontano dal finestrino di una fila. Esaminando i piani di volo delle compagnie aeree dove è stato registrato un viaggiatore con uno pseudonimo corrispondente a uno di quelli usati da Onyx, potrete individuare il percorso che ha seguito: due voli che lo hanno portato da Bangkok a Berlino, via Nuova Delhi.



Inviate il vostro rapporto e riceverete informazioni su una quantità di denaro segnato che è stato in possesso di Onyx in passato; seguendo il percorso delle banconote partendo da Berlino, scoprirete che Onyx si nasconde all'Hotel Schlumphen di Heidelberg. Recatevi là immediatamente e parlate con Onyx, che ha il compito di comperare la bomba, minacciate di smascherare la sua famiglia di rifugiati nascosti a Jammu (informazioni disponibili nel dossier) e otterrete la parola d'ordine concordata per l'intermediazione: French Vanilla. Esaminate l'armadio e prendete le manette per legare Onyx al letto, quindi andate all'appuntamento. Se darete la parola d'ordine vi porterete via la bomba senza problemi, altrimenti potrete sempre rubarla con un'azione alla Rambo, sparando agli scagnozzi della Procat fino ad arrivare a Grendel in persona, il custode dell'ordigno.

SULLA CODA DELLA PROCAT E IL SALVATAGGIO DEL PRESIDENTE

Dopo le congratulazioni che riceverete tornate a Mosca dove scoprirete che Birdsong è stato rapito; analizzate la telecamera che ha ripreso la sua cattura e scoprirete che l'operazione è stata guidata dal killer egiziano Jalabad, di cui scoprirete il nascondiglio dal dossier di Pearson (19 Leningrad Prospekt). Prima di lanciarvi al salvataggio verrete contattati da Harmonica in persona che vi vorrà vedere nel vicolo; prima di andarci avvertite l'agente Foster di prepararvi una copertura. Andate all'appuntamento e rifiutate tutte le lusinghe e le proposte di tradimento (o verrete presto incriminati), poi pensate a

liberare Birdsong (Harmonica scapperà comunque). Per fare irruzione nell'edificio dove è trattenuto Birdsong utilizzerete l'interfaccia Badman, che vi permette di guidare un commando di agenti speciali via satellite. Per liberare il prigioniero senza

fare troppo casino utilizzate l'omino blu per spiare dai muri e verificare lo stato di ogni stanza (entrate solo in quelle che il tracciatore di movimento vi indicherà in rosso); quindi il metodo più semplice è sfondare la porta con l'omino rosso e lanciare una granata. Fate attenzione perché se ci sono stanze vicine a quella dove siete entrati i terroristi si nasconderanno in quella e vi spareranno dalle porte; può allora venire utile aprire un secondo varco abbattendo un muro e circondare i nemici. Recuperato Birdsong l'azione inizierà a prendere ritmi incalzanti: riceverete dai vostri collaboratori altri due messaggi criptati che andranno tradotti utilizzando come chiave il Best Seller di questo mese in vendita sulla rete telematica (la stessa di prima). Verrete così a sapere che la "Talpa" si sente scottare il terreno sotto i piedi, e che verrà prelevata dalla Procat in una locazione segreta della Tunisia. Recati sul posto il

vostro elicottero viene abbattuto: è una trappola, e dovrete eliminare uno per uno tutti i killer che vi stanno aspettando. Alla fine vi troverete faccia a faccia con John Blake: buttate la vostra

pistola, e quando lui esita perché ha la sua arma scarica recuperatela e sparategli. Recuperate il computer portatile e verrete raccolti da un elicottero di soccorso. Collegate il vostro terminale a quello di Blake e iniziate a scaricare dati; fate presto perché il computer di Blake si autodistruggerà. Quando mancano una decina di secondi all'esplosione interrompete la copia e buttate il portatile del portello dell'elicottero. Ora leggetevi le informazioni che vi siete procurati (decriptateli nel solito modo) e volate fino alla piazza rossa dove dovete salvare la vita al presidente.

Dai file che avete letto avete scoperto un agente corrotto che si chiama Volpe; il killer è nascosto nella sua zona, in corrispondenza del pallino rosso, dove si trovano i giornalisti televisivi. Spostatevi fino li e sparate non appena inizia il filmato, così eliminerete Harmonica e diventerete un eroe.

LA TALPA

Ora occupatevi di smascherare la Talpa. Se non l'avete ancora fatto accedete al database della CIA che riguarda i gadget tecnologici ed esaminate il documento che riguarda l'auricolare interno; fate inoltre verificare il funzionamento degli ultrasuoni.

Tra i messaggi che avete trovato sul computer di Blake, uno era preparato per Maxwell (pseudonimo del traditore) e lo invitava a recarsi in Crimea. Spedite questo messaggio a tutti i numeri di telefono che avete recuperato (quello corretto dovrebbe essere quello in Finlandia) e andate in Crimea ad aspettare che il frescone si presenti.

Nella Dacia del candidato alla presidenza russa sostenuto dalla mafia troverete ad aspettarvi Warhurst, il vostro capo; la talpa è lui. Per non venire uccisi buttate la pistola e poi parlate con le frasi 2,2,1. A questo

punto Warhurst
verrà stordito dal
dispositivo che
ha nell'orecchio
e voi potrete
eliminarlo
ponendo fine alla
sua minaccia.
Ora avete due
finali diversi a
disposizione, a
seconda di cosa
vi suggerisce la

coscienza in merito all'ultimo ordine che vi viene dato da Washington...

A voi la scelta. Arrivederci a Spycraft 2.

Antonio Perna



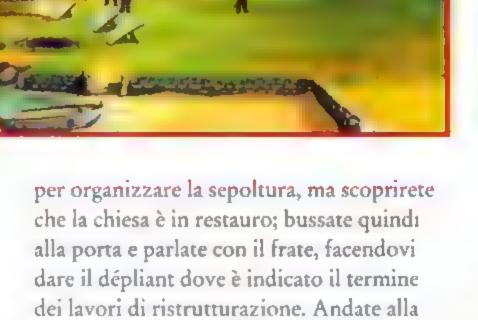


La terra di Francia reclama le gesta eroiche dei moschettieri, e noi non possiamo astenerci dal tuffarci a capofitto nella mischia. In guardia!

LA CACCIA AGLI ASSASSINI A ROUEN

La vostra carriera di moschettieri non comincia di certo nel modo più tranquillo possibile: non siete ancora arrivati in città che già vi imbattete in un omicidio. Avvicinatevi all'uomo agonizzante e parlate con lui esaurendo tutti gli argomenti disponibili; poi parlate al mendicante e comprate da lui la moneta d'argento. Entrate nella taverna e prima ascoltate, poi parlate con tutti i presenti, lasciando per ultime le persone sedute al tavolo che giocano a carte; questo è il gruppo dei banditi che hanno assassinato il nobile, e quando li scoprirete verrete coinvolti in un duello dalle dolorose conseguenze. Quando vi risvegliate scoprirete di aver perso tutta la notte (oltre ai vostri soldi); è ora di darsi da fare. Lasciate la vostra stanza, parlate di nuovo con tutti e infine uscite dalla taverna. Fuori troverete ad aspettarvi Henri, il mendicante del giorno prima; vi si attaccherà come una piattola e non potrete liberarvene, quindi accettatelo come servitore (vi tornerà anche molto utile) e iniziate a farlo lavorare facendogli raccogliere il cadavere dalla





appeso all'armadio sulla sinistra. Uscite e presentatevi alla caserma dei moschettieri; andate a colloquio dal capitano, prendete il melone dal tavolo, raccogliete una delle

boutique nella piazza principale, divertitevi

a provare un po' di abiti poi rubate l'ago

lettere dalla pila ai piedi della scrivania e infine prendete uno dei fogli bianchi. Esponete questo foglio alla fiamma della candela e scoprirete che è stato scritto qualcosa con del succo di limone (avete presente "Il nome della Rosa"?!); date la lettera al capitano e

chiedetegli il pass per potervi muovere liberamente in tutta la Francia. Andate dal maniscalco, parlategli (scoprirete dove sono scappati gli assassini) e prendete il ferro di cavallo appeso alla parete; poi lasciate la città cominciando l'inseguimento.

IL NASCONDIGLIO NEL MONASTERO

Quando vi fermerete per la notte entrate nella locanda e parlate con il prete affamato che mangia in primo piano; quando vi parla della cattedrale di Rouen fategli vedere l'opuscolo, e lui vi racconterà di aver visto passare l'assassino; per vostra fortuna ha subito un'intossicazione alimentare, e si è diretto ad Amiens per farsi curare. Dopo aver dormito lasciate la locanda e raggiungete Amiens; parlate al maniscalco per avere la conferma che siete nel paese giusto, poi entrate dal calzolaio e raccogliete un paio di sandali rotti dei monaci. Entrate nel convento e prendete il saio, riparate i sandali con l'ago e dateli entrambi a Henri; per avere accesso alla cappella avete però ancora bisogno di un crocifisso, e per trovarlo dovete recarvi a St. Quentin, il paese successivo.

Qui troverete una chiesa, raggiungete



strada. Andate





l'altare e prendete il crocifisso; sorbitevi il dialogo con il sospetto cardinale e tornate al convento di Amiens.

Date anche il crocifisso a Henri e fatelo entrare nella cappella per fargli suonare la campana, così attirerete i frati lontano dalle loro celle. Entrate nella prima porta a sinistra e fate fuggire l'assassino, che comunque si lascerà alle spalle una lettera (nelle borse appese) e il testamento del nobile ucciso (nel cuscino che dovrete tagliare con il coltello).

Tornando a Rouen verrete rapinati lungo il tragitto; dopo il fattaccio arrampicatevi sull'albero e troverete un orologio nel nido. Prendetelo e tornate alla caserma dei moschettieri dove dovete parlare con tutti quanti per raccogliere informazioni sul 6 reggimento: in questo modo troverete un pista per rintracciare il ladro. Dovrete andare a Le Mans, ma per farlo avete bisogno di un nuovo pass dal capitano, e per averlo dovrete consegnargli la prova che avete superato l'esame di tiro; per farlo uscite nel cortile, parlate al capitano delle guardie e sparate il vostro colpo. È tempo ora di dedicarsi a qualche conquista femminile: andate al balconcino

di fianco alla taverna, lanciate il coltello alla corda che tiene il peso, e vi troverete faccia a faccia con la splendida Juliette. Esaminate con cura la sua stanza, parlatele per scoprire cosa ci vuole per conquistare il suo cuore, e sottraetele il fazzoletto di

nascosto.
Uscite,
raccogliete il

martello nella piazza, usatelo sulla scala per ricavarne un'asta, e rientrate nella vostra stanza alla locanda. Esaminate il pavimento finché non trovate l'asse fissata male, cercate nel buco di sotto e troverete una moneta d'argento; andate al negozio dei souvenir, comprate una delle chiesette e rompetela con il martello. Ora avete la prova da consegnare al capo delle guardie che vi rilascerà l'attestato: portatelo al capitano e otterrete il

nuovo pass. Adesso potete andare a Le Mans.

BULLI E PUPE

Appena arrivati
prendete uno degli
orari dallo scaffale e
il secchio, poi andate
a visitare tutti gli
edifici del paese, e
scippate un bel
mazzo di fiori. In

chiesa infilatevi nel confessionale per avere una bella rivelazione, quindi andate alla taverna e parlate dell'argomento all'uomo seduto al tavolo. Questi vi darà la parola d'ordine per accedere alla bisca segreta dietro il negozio della fioraia. Andateci e parlate con tutti gli scommettitori, quindi parlate alla fioraia per essere introdotti alle bellezze del "piano di sopra".

Esaminate gli stivali che spuntano da sotto la tenda e ritrovercte finalmente il ladro; ma il testamento ha già preso il volo. Offritevi di recuperare gli averi del brigante, così finirete col venir rapito da una banda di zingari. Quando verrete legati parlate con il primo bandito chiedendo di unirvi al loro gruppo; verrete così introdotti a parlare con la zingara. Viste le sue esigenze datele l'orologio e gli orari, così vi guadagnerete la libertà e il testamento.

Tornate ora a St. Quentin. Tirate il melone nel fiume e rapidamente entrate nella taverna quando i soldati si spostano. Parlate con il capitano seduto al tavolo (otterrete una carta da gioco contrassegnata per

> barare), poi con l'oste, dicendogli di offrire l'ultima bottiglia di whisky al capitano; infine rivolgetevi al poeta (Dumas!!!), date a quest'ultimo il fazzoletto e vi ritroverete in possesso di una poesia d'amore. Parlate di nuovo al capitano e chiedetegli di far spostare il picchetto alla taverna; per gratitudine il locandiere vi regalerà una bottiglia di vino antica. Tornate a Rouen e comperate dal maniscalco

> > le pinze (tanto i soldi



se li è imboscati Henri); quindi, usando l'asta, saltate sul balcone di Juliette e datele il poema.

Approfittando della sua gratitudine prendetele il profumo, poi tornate in strada e andate verso la piazza dove dovete liberare la strega in catene; per farlo usate il pezzo di sapone per ungere i suoi legami, dopodiché datele il profumo per ottenere in cambio una pozione d'amore.

Raccogliete un frutto tra quelli che si

trovano sparsi per la piazza (una banana), poi recatevi ad Amiens; appena arrivati esaminate gli scaffali sulla sinistra e troverete un vaso di vernice e una pomata maleodorante (horse liniament). Intingete i fiori nella vernice, così li potrete spacciare per orchidee quando li darete a Juliette, e prendete un po' di pomata; quindi uscite dal paese e dirigetevi a Parigi.

Prima di tutto uscite dall'estremità destra dello schermo e prendete il cartello vicino al rogo della strega, dopodiché tornate alla piazza principale. Ora dovrete mercanteggiare un po' per riuscire a sfamare il giovane monello che può condurvi al Louvre per parlare con il governatore e dargli finalmente il testamento.

Andate dal venditore di vini e scambiate la vostra bottiglia antica con una nuova delle sue, quindi datela da bere alla donna a sinistra che intreccia canestri e che ha la voce stridula a causa della sete.

Prendete in cambio lo sgabello e datelo al fornaio, stanco di stare in piedi, che vi ricompenserà con una bella baguette calda; date il pane al venditore di formaggi e ne ricaverete una puzzolente forma di gruviera che dovrete dare alla ragazza che vende spiedini di topo per aiutarla nella caccia alle sue prede. Date il

succulento topaccio al ragazzino, che lo apprezzerà molto (bleah!), e infine dategli anche la banana, così verrete finalmente condotti al Louvre.

Qui troverete una fila interminabile che non potete scavalcare in nessun modo, ma appena giunti vedrete entrare la





sorella gemella di Juliette con un apposito invito; fatevelo consegnare parlando con il guardiano e tornate a Rouen. Bussate alla torre di Juliette e date l'invito a suo padre (così finalmente vi libererete di lui), e tornate dalla splendida ragazza; datele





raccontandole la vostra storia, così vi accompagnerà fino a Parigi, e facendosi passare per sua sorella vi introdurrà al cospetto del governatore.

IN GUERRA CON GLI INGLESI

Cercando di consegnare il testamento costringerete il

cardinale ad uscire allo scoperto per proteggere i suoi piani di conquista, e per coprirsi le spalle il porporato rapirà Juliette; il governatore naturalmente vi incaricherà di salvare lei e il testamento per il bene della Francia, e a voi non resterà che rimettervi in marcia.

Cominciate andando dall'armaiolo di Le Mans; usate il secchio per prelevare dell'acqua calda dalla fucina e preparate una tisana buttandoci dentro la pomata che avete preso ad Amiens.

Date l'infuso all'armaiolo raffreddato e come ricompensa scegliete di prendere una delle lime appese al muro sulla sinistra. Ora tornate a Rouen e leggete il biglietto che è stato lasciato per voi sulla porta della caserma: siete attesi in zona di guerra contro gli inglesi a Le Havre.

Parlate con il capitano che vi incaricherà di raggiungere la spia francese insediata all'interno della cittadina in mano agli inglesi, e vi darà la parola d'ordine per farvi riconoscere. Avvicinatevi alla barca che però verrà colpita dai cannoni: occorre tappare la falla con qualcosa. Tornate a Rouen ed entrate nella taverna dove dovrete andare ad immergere la tovaglia che ricopriva

l'altare della chiesa di St. Quentin nel pentolone che bolle nel camino: otterrete così una specie di tela cerata.

Tornate a Le Havre e chiudete il buco nella barca con la tela che avete appena trattato, tagliate la corda (e raccoglietela), usate il palo con il cartello che avete trovato sul rogo della strega a Parigi (avrete un remo), quindi attraversate il fiume: vi troverete davanti a un cancello chiuso a chiave. Per forzare la grata esaminate il candeliere



che avete con voi per togliere la candela dal supporto, e infilzatela sulla lama del pugnale; infilate ora il pugnale così sistemato nella serratura e ricaverete un calco del meccanismo che chiude il cancello. Limate la lama del pugnale e avrete fabbricato la chiave che vi aprirà le porte di Le Havre.

Quando venite accolti dalla guardia inglese rispondete con la frase relativa al bel tempo, quindi parlate con tutti i soldati e dite a tutti

la parola d'ordine (otterrete la formula dei fabbri inglesi per temprare le spade); infine parlate alla ragazza al bar, datele la parola d'ordine e chiedetele un menu, sul cui retro troverete tutte le informazioni che dovete tornare a consegnare al vostro comandante, il quale vi consegnerà le chiavi della caserma di Rouen.

corda, un bug del programma vi impedirà di poterla usare in un secondo tempo; fate quindi attenzione ad entrare nella cattedrale solo dopo aver raccolto la fune a Le Havre). Andate alla torre di



aprite il baule; prendete la calzamaglia, poi entrate nella caserma usando la chiave che vi ha lasciato il capitano. Andate nel suo ufficio e prendete la bandiera, dopodiché tornate in piazza e uscite all'estrema sinistra dello schermo. Arriverete di fronte a un cancello in cima al quale è rimasto incastrato un anziano

uliette,

entrateci e

Please please please please please yes

per fare una vela e mettete i carboni ardenti nel bollitore. Quando la nave è finalmente pronta azionate la piccola leva posta sul beccuccio del boiler e dirigetevi al castello. Dopo "l'atterraggio" cercate di aprire il portone difeso dalla guardia, e per entrare dite a Henri di mostrare che avete l'invito; una volta dentro esaminate i due busti, parlate a Juliette e datele la pozione della strega per liberarvi da occhi indiscreti. Spingete i nasi dei due busti e aprirete il passaggio segreto per la stanza del cardinale. Per superare il fossato usate il sacco del cibo per coccodrilli, prendete la catena con la spada e legatela prima al gancio in terra, poi alla trappola nell'altra stanza; arrivate fino alla porta e origliate cosa succede dietro. Quando il cardinale se ne va entrate e verrete catturati dalla sentinella; parlategli e chiedete di poter leggere, quindi esaminate la libreria fino a quando non trovate il libro sul controllo degli animali. Leggetelo e parlate ancora alla guardia: chiedete l'ora e ipnotizzate il soldato con l'orologio, quindi andate a leggere il libro aperto sull'altare. Esaminate gli scaffali con gli ingredienti, raccogliete il gessetto all'interno del pentacolo e usatelo sul libro per alterare l'incantesimo. Complimenti, avete finito Touché; ora potete godervi il finale, poco spettacolare ma divertente.

Antonio Perna

LA COSPIRAZIONE DEL CARDINALE

Andate a St. Quentin e date la formula che avete appena ottenuto al fabbro, raccogliete il secchio e riempitelo di carboni ardenti dalla forgia, poi andate a Rouen.

Per prima cosa andate alla cattedrale, entrate e usate la corda sulla torcia per scambiare tra di loro i coperchi delle tombe; alla fine dell'operazione raccogliete la placca di metallo caduta sul pavimento (NB: se arriverete alla cattedrale senza avere la

signore, che scoprirete essere il nipote di Leonardo da Vinci. Per liberarlo usate le tenaglie per prendere la chiave in terra dietro al cancello, che poi dovrete usare per aprirlo; seguite lo studioso fino al molo e domandategli una barca (vi serve per raggiungere il castello). Il prototipo della nave a vapore è però incompleto: esaminate ogni suo pezzo, poi mettete la calzamaglia sulla rotella a destra, tappate il buco sul sifone con la piastra che avete preso nella cattedrale, attaccate la bandiera all'albero



OS SE



Se vi manca un cantante o un gruppo musicale, dovete per forza collegarvi a Rock On Line:
http://www.rockol.iol.it/
Che aspettate
a visitarlo?

razie, grazie, grazie. Non finiremo mai di dirvelo. Perché? Perché una recente indagine ha inserito Rock
Online Italia nella Top 20 dei siti Internet italiani più visitati. In poche parole: il nostro è uno dei venti siti Internet italiani (di qualunque tipo e argomento) più apprezzati dagli utenti.
Mica male, vero?

Nonostante questo enorme riconoscimento, comunque, non dormiamo certo sugli allori. Anzi: abbiamo in cantieri moltissime idee per migliorae il nostro servizio (completamente gratuito) ancora di più-Tra breve, per esempio, troverete una zona hit parade ancora più ricca, una zona archivio potentissima e servizi online che vi faranno perdere la testa. Scusateci se non vi diciamo di più ma la concorrenza ci guarda è legge queste oghe. Per cui... per saperne di più visitate ogni giorno Rock Online Italia (www.rockol ial.it/). Se per caso non sapete ancora bene cos'è Rock Online Italia, ve lo (ri)spieghiamo. Dunque, Rock Online Italia è il primo servizio (completamente in italiano) di musica su Internet (www.rockol.iol.it/). Cosa contiene? Una zona news magazine, aggiornata-più volte al giorno, che confiene notizio treschissime su tutti i generi musicali (dal rock al

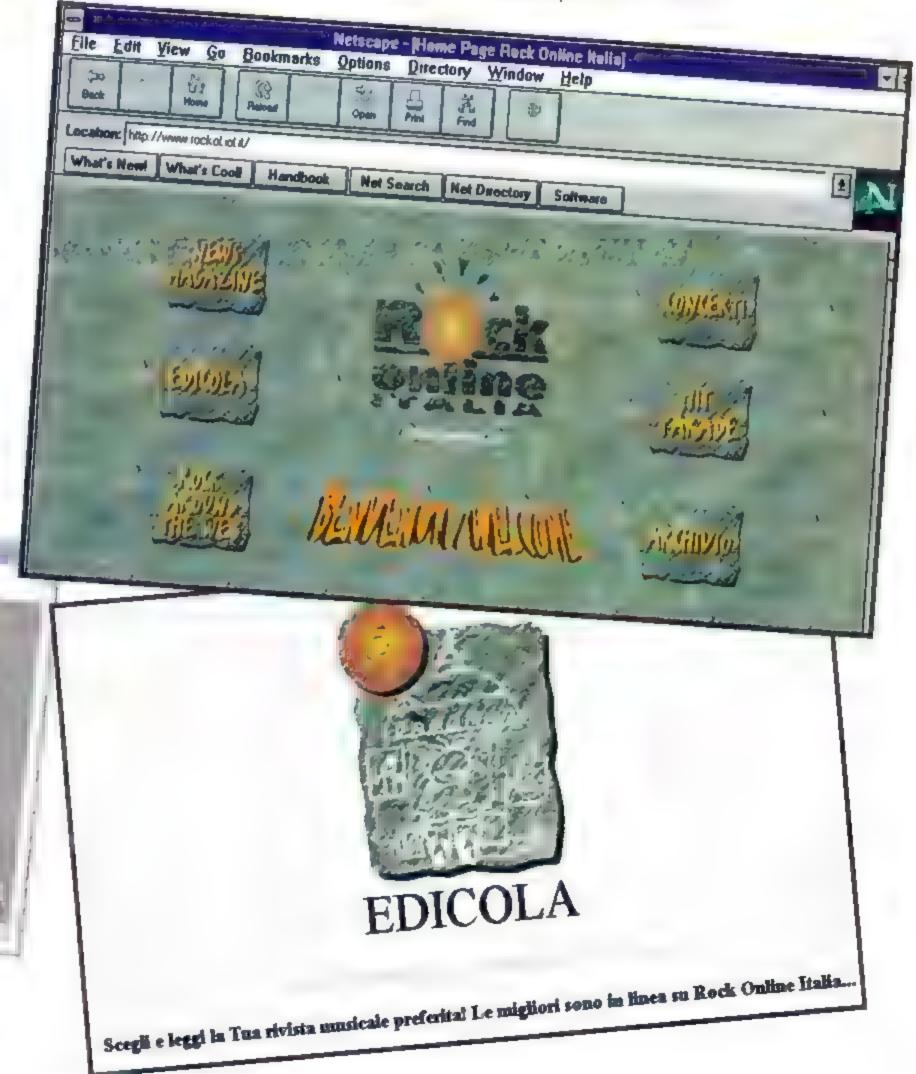
rap, dal metal alla musica italiana) e la ras-

segna stampa di tutti i giornali musicali este-

ri; una zona concerti con le date dei tour degli artisti italiani e stranieri; una zona edicola con la versione elettronica di ben 11 testate musicali Italiane; una zona con le più belle e importanti hit parade, e una zona con più di 2.000 links con i siti musicali più forti del mondo.

Più il sito dell'Heineken Music Club, della Mercury, dei progetti dell'Onu, di Concorsi Rock e di Rock Targato Italia. Insomma, un mare di "cose" in cui vale la pena di perdersi almeno una volta al giorno.

Cosa aspettate a tuffarvi?





DOPO L'ESTATE NASCE MTV2

MTV Networks si prepara a lanciare una nuova emittente, MTV2, che potrebbe iniziare

a trasmettere già a fine estate. Secondo le indiscrezioni che circolano negli ambienti musicali americani, la nuova emittente dovrebbe assomigliare alla MTV dei primi tempi, con una programmazione a costi molto contenuti basata quasi esclusivamente sulla trasmissione di videoclip musicali e, almeno in un primo momento, priva di inserzioni pubblicitarie. In aggiunta, remittente potrebbe confezionare

su misura le proprie

playlist in funzione delle esigenze e dei gusti del pubblico delle diverse aree regionali.La notizia dell'apertura di un nuovo canale musicale risponde ai piani annunciati dall'emittente già cinque anni fa, quando i responsabili di MTV dichiararono di voler suddividere i programmi del network su tre segnali separati, ed è stata accolta con grande soddisfazione dai discografici americani: le etichette

discografiche si augurano infatti che una programmazione meno ancorata agli hits e a considerazioni commerciali possa aprire nuovi importanti spazi promozionali agli artisti e ai gruppi esordienti o in via di sviluppo. Secondo alcune indiscrezioni, il segnale via cavo potrebbe raggiungere inizialmente circa 5 milioni di famiglie (a fronte dei 64 milioni dell'emittente maggiore). Nell'affoliatissimo spazio destinato ai canali via cavo l'emittente dovrà competere con numerosi altri canali musicali come Country Music Television (CMT), TNN, BET (un'emittente specializzata in musica jazz) e The Box, che già differenzia i suoi programmi a richiesta su base regionale

LA BUFALA MULTIMEDIALE DI VASCO

"La diretta del concerto di Vasco su Internet ha mandato in tilt la rete multimediale".

Questa frase, riportata su tutti i quotidiani nazionali qualche settimana fa, dimostra quanto i giornalisti italiani siano ignoranti in materia di Internet. Perché?

Perché nonostante l'indubbio successo

ottenuto dall'iniziativa
di Vasco, nessun
evento multimediale almeno per ora - ha
mai mandato in tilt
Internet. Ad andare in
tilt, nell'occasione, è
stato semmai il server che
erogava la diretta multimediale del concerto romano di Vasco.
Qualcosa di ben diverso, quindi, dalla rete



LE STAR ITALIANE SUL WEB...

Eros Ramzzotti:

www.webcom.com/Ramazzotti/

Vasco Rossi:

www.cmp.it/Vasco/

Adriano Celentano:

www.espero.it/celentano/









JURASSIK AMIGA

AMIGA TORNA MADE IN USA

Amiga
Technologies,
fra pochi giorni, verrà
venduta da Escom alla
compagnia americana
VIScorp. Nel 1995,
quando ESCOM
acquisì tutti i diritti sul
marchio e la
tecnologia
Commodore. ESCOM
era in una invidiabile
posizione finanziaria.
Il 1994 era stato un



anno eccellente e la politica della compagnia era di massima espansione. In quel periodo la decisione fu considerata molto valida, e la ESCOM salvò Amiga da una brutta fine

Fu fondata l'Amiga Technologies e i computer Amiga furono riportati sul mercato con grande sforzo, non solo economico, della ESCOM e furono prese non poche decisioni cruciali, tutte orientate a garantire un futuro sviluppo di Amiga.

Come è ovvio, tutti i piani e i progetti devono essere finanziati, ed era chiaro sin dall'inizio che ci sarebbe voluto un po' di tempo prima del raggiungimento del pareggio di bilancio. La compagnia, creata nel Maggio 1995, ha potuto iniziare le vendite solo nel tardo Settembre successivo, e nonostante tutto è riuscita a piazzare in tutto il mondo 40.000 Amiga 1200, 13.000 Monitor e 2.000 Amiga 4000 Tower, il che è un risultato soddisfacente.

Purtroppo attualmente ESCOM è in gravi difficoltà finanziarie, principalmente a causa di una stagione natalizza piuttosto povera di vendite, e di numerosi fondi di magazzino. Questa situazione ovviamente influsce direttamente sull'erogazione di fondi nei confronti di Amiga Technologies, che invece, ora come non mai, ha bisogno di investire nel marketing, nella ricerca e nello sviluppo.

Per tutti questi motivi, è stata presa la decisione di cedere la proprietà di Amiga Technologies a una società che fosse realmente interessata nel continuare il supporto e lo sviluppo della tecnologia Amiga. VIScorp è indubbiamente la compagnia migliore per assolvere a questo compito: sin da dicembre utilizza la tecnologia Amiga per la base della sua linea di Set Top Box (Decoder per la TV interattiva), molti dei suoi ingegneri sono ex-progettisti Commodore e addirittura il vicepresidente, Carl Sassenrath, ex-Commodore, è stato uno dei creatori di Exec (il nucleo centrale del sistema operativo di Amiga) e "inventore" del CDTV.

XIR Paich

La Siltunna software, creatrice del gioco di corse automobilistiche Xtreme Racing, sta per iniziare la distribuzione su Internet (nei siti Aminet) di un piccolo upgrade del loro ottimo prodotto. Non si tratta di un programma che



ripara errori presenti nella versione originale del programma, ma di un aggiunta che è stata sviluppata seguendo i consigli e i suggerimenti dei numerosi videogiocatori che hanno scritto e telefonato alla software house.

Oltre ad un certo numero di aggiunte minori, troviamo il supporto per l'adattatore per connettere due ulteriori joystick alla porta parallela, nuove armi sparse lungo la pista, maggiori differenze tra i diversi tipi di auto, un percorso completamente nuovo, e una semplificazione dell'Easy Control (che come avranno notato molti giocatori, non è poi così tanto easy...). Dovrebbe essere inclusa anche una nuova routine di conversione chunky-planar per le macchine di fascia media, ossia dotate di processore 68020/30 e memoria Fast.

A breve dovrebbe essere anche disponibile un Data-Disk contenente almeno cinque percorsi completamente nuovi, da affiancare a quelli già esistenti nella versione originale.





Choos Engine 2

Nel secolo scorso il Barone Fortesque, un tipico scienziato pazzo, smanettando con il tempo, lo spazio e i primi computer aveva creato una macchina dal nome inquietante: il Chaos Engine (motore del caos). Anche se primitiva, la macchina divenne incredibilmente potente, fino a rivoltarsi al suo creatore. In breve il suo potere di corrompere il tempo e la materia uscì da ogni controllo, una nube di caos discese sulla terra, e gli uomini e gli animali si tramutarono in bestie furiose...

L'originale Chaos Engine, rilasciato nel 1993 inizialmente solo per Amiga, ma in seguito convertito praticamente per tutte le piattaforme più diffuse, fu acclamato dalla critica come un gioco altamente rivoluzionario, sia per la grafica che per il tipo di azione che conteneva. Innumerevoli poi, furono i tentativi di imitazione. Il suo seguito però, è profondamente differente, visto che adesso il giocatore è in diretta competizione con un avversario umano, o guidato dal computer Ovviamente mantiene il tipo di controllo e lo schema grafico del suo predecessore, ma si tratta di un gioco più strategico e competitivo. l'astuzia e l'intelligenza dovranno però essere integrate da una buona dose di capacità di reazione, e da un'ottima mira, se si vuole

progredire nel gioco.

L'obbiettivo primario del giocatore, è di terminare il livello facendo più punti del suo diretto avversario. Questi si collezionano uccidendo mostri, sparando all'avversario, risolvendo puzzle e completando per primo il livello. Aumentando il proprio bottino di

punti, un giocatore migliora i suoi attributi fisici (non pensate male!), e gli viene concessa la possibilità di utilizzare dei poteri extra.

Non mancano le apparizioni del Barone Fortesque (che sia un lontano parente del Baron Von Blubba?) che ricompenserà i giocatori con speciali chiavi che serviranno a completare il livello.

Lo schermo è diviso in due finestre indipendenti con scommento a 8 direzioni, che permettono ai due avversari di essere in posizioni completamente diverse, mentre la prospettiva dell'azione rimane immutata rispetto al primo episodio.







Confezione da 10 cassette con 60 giochi L. 14 000 (disponibili 6 confezioni)

ALIMENTATORE CARTRIDGE tipo NIKI CARTR DGE tipo FINAL CARTR DGE a linea testine RESET DI MEM/DUPLICAT PENNA OTTICA CON CASSETTA

L 42 500 1... 33,000 1.. 37 500 L 21 000 L 7 900 L. 15.700

PROVA JOYSTICK JOYSTICK RAMBO JOYSTICK GHIBLI TRASP LUMIN. MOV OLA COVER C64 NEW/OLD COVER PER REGISTRATORE

L 14 500

L. 23.500

L. 26 500

L 12 000

9 900

L 4.900

n uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili da

Espansione Esterna da 2 MB per Amiga 500 - 500 plus - 1000 cod. ESP04F . L. 311.000 **Drive Esterno Amiga Passante**

cod. DRt03GL, 132,500



PER ORDINARE

Tutti i giorni dal lunedi al venerdi

dalle ore 9.00 alle ore 12,30 Daile ore 14,30 alle ore 19,00

24068 SERIATE (Bergamo) Via Correggio, 13 Tel. 035/32.17.06 Fax 035/32.17.09

Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE S INTENDE CHE RICEVERO INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATJITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM cognome e nome					
ındırizzo				7	Nº civico
città	.—	,P	rov)		CAP
pref	teletono				
cod accessor o computer prezzo pagheró a postino					
aliego ricevuta vaglia postaie					
				□ t	ego assegno non asferibile intestato a OSTAL DREAM sri
spese posta-	d sped z one	L.	8.000	PRE	ZI MPORTATI ŠI
			13.000		
-	spedizione di invio urgente I zione con corriere espresso) <u>L</u>	18.000	total	9



21ST Century Entertainment Amiga è stato letteralmente propone al pubblico il suo quinto invaso da versioni di pinball, tutte più o meno simili tra flipper. Dopo i bellissimi Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Pinball Illusion e il "non perfettamente riuscito" Pinball Mania, finalmente troviamo una nuova versione che

> predecessori. Il team di programmazione è nuovamente cambiato, visto che, a quanto sembra, gli Spidersoft, autori del semiflop Pinball Mania, sono stati pensionati anzitempo. Il gruppo Liquid Dezign (la 'z' non è un errore, si tratta di un gruppo un po' funky...) si propone infatti come degno successore dei Digital Illusion, che avevano realizzato i primi tre episodi della serie. Come al solito, il buongiorno si vede dal mattino, e la splendida introduzione di Slam Tilt è molto ben realizzata: ottimi effetti, musica pompata e titoli e animazioni renderizzati a ruota libera. Indubbiamente la migliore presentazione mai vista su un gioco di flipper. L'unico neo è che se la potranno gustare interamente solo i possessori di Amiga 1200 con hard disk, visto che giocando da dischetto vengono saltate le parti più "pesanti" (in termini di tempi di caricamento). Ma chi ancora pretende di andare avanti con il solo disk-drive nel 19962

I tavoli a disposizione sono



ben 4, tutti curatissimi dal punto di vista grafico, e altrettanto ben realizzati, per quel che riguarda elementi e sotto-giochi: "Mean Machines", "The Pirate", "Ace of Space" e "Night of The Demon" non vi faranno certo rimpiangere i mitici tavoli di Pinball Fantasies, I 256 colori si vedono tutti, e la grafica non è certo inferiore a quella di analoghi prodotti per PC; inoltre il tipico "effetto interlinea" tipico della visualizzazione in modalità PAL (rispetto alla VGA) impasta alla perfezione i pixel, offrendo un gradevolissimo effetto "da bar". In ogni momento della partita è possibile, con la semplice pressione di un tasto, attivare l'alta risoluzione (640x512 punti), e vedere così il tavolo quasi nella sua interezza. Consigliato soprattutto per coloro che giocano con un televisore oltre i 16 pollici, visto che su un normale monitor 14" i particolari diventano un po' troppo piccoli. Lo scrolling dell'immagine è comunque fluidissimo su qualunque macchina (a partire dall'A1200 inespanso) sia in bassa che in alta risoluzione. Uno dei



loro. Slam Tilt tuttavia...



particolari più gradevoli è l'altissimo grado tecnologico raggiunto dal display delle informazioni, posizionato come al solito nella parte alta dello schermo. Al suo interno ammirerete animazioni ed effetti che non hanno nulla da invidiare al "mondo esterno". Sì, perché in Slam Tilt il display è parte integrante della partita, non un semplice segnapunti, e molto spesso dovrete fare grande attenzione a quello che viene visualizzato al suo interno, per migliorare il vostro punteggio, o portare a termine un sotto-gioco. Tipico esempio (ma i casi sono moltissimi), nel tavolo "Ace of Space", sono le indicazioni della direzione da far prendere alla pallina, per evitare un banco di asteroidi. Ovviamente tanto maggiore sarà la precisione con cui seguirete le indicazioni, tanto più alto sarà il punteggio bonus che otterrete. Non mancano addirittura alcuni sotto-giochi completamente da giocare nel display (mentre la pallina è "locckata"), tra i quali spicca, un simpatico gioco di corse

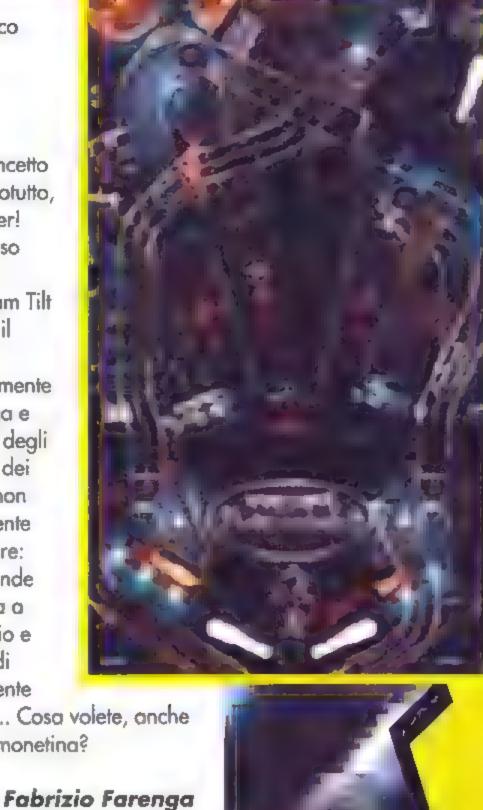
automobilistiche in stile "Virtual Karting".

Tra le accuratezze della simulazione, troviamo innanzitutto la agognata modalità multi-ball (tre palline sullo schermo), per la quale diventa pressoché indispensabile l'utilizzo dell'alta risoluzione, e la possibilità di smuovere il tavolo influenzare i movimenti della pallina (ma attenti al Titl!), oltre che verticalmente anche orizzontalmente, da destra o da sinistra. Stranamente nelle opzioni non è stata inclusa la possibilità per variare l'inclinazione del tavolo anche se, ad onor del vero, ciò normalmente non è permesso al giocatore nemmeno con i flipper "veri". rimbalzi della pallina sono sufficientemente realistici, anche se raramente capita qualche movimento "strano", ma questo è abbastanza normale nelle simulazioni computeristiche, e capitava anche nei quattro episodi precedenti. I tavoli sono molto vari, e la gran quantità di piste, corsie, luci da accendere, e sotto-giochi da

> completare vi terrà incollati allo schermo per un bel po' di tempo. Gli effetti sonori sono più che adeguati, splendidamente metallici e realistici, inoltre ogni tavolo è dotato della sua personale colonna sonora, direttamente ispirata alla sua ambientazione; tutto questo non va che ad aggiungersi ad un prodotto praticamente privo di lacune o insufficienze più o

meno gravi. L'unico appunto che si potrebbe fare ai realizzatori è la mancanza di originalità nel concetto di gioco ma, dopotutto, il flipper è il flipper! Concludendo posso tranquillamente affermare che Slam Tilt si qualifica come il miglior pinball disponibile attualmente sul mercato Amiga e che, sia che siate degli appassionati, sia dei semplici curiosi, non potete assolutamente lasciarvelo sfuggire: supporta alla grande l'hard disk, sfrutta a fondo i Chip audio e video, il sistema di controllo è altamente

personalizzabile... Cosa volete, anche la fessura per la monetina?





Q

FK

3 2 1

questo punto a suo favore, stoggiando grafica coloratissima, e animazioni all'altezza di un analogo prodotto per PC o console. L'organizzazione dei cinque dischi che compongono il prodotto è ben strutturata, e limita al massimo il cambio disco. Il possesso di un hard disk è comunque altamente consigliato.

CURVA D'INTERESSE



Uff! Il libretto pieno di cheat allegato al numero scorso (a proposito: vi è piaciuto?) mi ha davvero esaurito. Meno male che non ne devo fare uno ogni mese! Comunque, dopo l'abbuffata di trucchi, segretini e gabolazze del mese di Maggio, ecco dall'immacolato Doctor Kernal un po' di risposte destinate a quanti intasano come non mai la linea telefonica della nostra hot-line del Giovedi (dalle 17.00 alle 19.00). Infatti, sta capitando sempre di più che le richieste di trucchi per determinati giochi, arrivino "a blocchi", segno cioè che i nostri lettori si trovano in difficoltà per le medesime cose, molto spesso a causa di qualche bug o di qualche enigma particolarmente cervellotico. Comunque, vi ricordo che se volete essere annoverati tra i membri benemeriti dei "Solutori di K" non dovrete fare altro che scrivere o faxare trucchi, soluzioni e gabolone a: Doctor Kernal - K c/o EDI.PROGRESS

Via Pagliano 37-20149 Milano, oppure all'indirizzo Internet: K.magazine@bbs.infosquare.it

MECHWARRIOR II

Per questo splendido simulatore di robottoni prodotto dalla Activision ecco la spiegazione degli ordini da dare ai nostri compagni pilotati dal computer, che tanto ha messo in crisi.

Luigi Bossa di Legnano.

Engage at Will: Serve durante le mischie più furibonde: ogni bersaglio a portata di tiro (di solito il più vicino) viene attaccato dai membri della nostra squadra. Ogni robot agisce in maniera autonoma. Target Item + Defend Target: Sono i comandi da impartire per difendere un oggetto o una struttura o un mezzo dagli attacchi del nemico. Infatti, i mech nostri alleati impegneranno il nemico se

questi si avvicinerà troppo alla zona in cui risiede l'obbiettivo da difendere.

Target Item + Attack Target: Da inviare quando vogliamo distruggere un obbiettivo particolare. E' anche molto comodo per concentrare gli attacchi di tutta la squadra su un avversario particolarmente coriaceo.

Join Formation: Per raggiungere una sufficiente forza d'attacco durante un'operazione che si rivela più difficoltosa del previsto o per far ritirare alcuni mezzi che sono sul punto di soccombere.

Disengage and Reform: Da utilizzare per interrompere o evitare un combattimento a noi sfavorevole.

SLIPSTREAM

Franco Amorese di Roma mi ha scritto chiedendo qualche codice per l'interessante gioco di corse della Gremlin. Anche se il ho già forniti in precedenza, ecco qui quello che si potrebbe definire come il codicillo globale.

Nello schermo del menu, digitate [REFINERY]. Avrete così la possibilità di correre su qualsiasi percorso e di avere soldi a palate con cui comprare qualsiasi oggetto potenziatore che desidererete.



Franco Malloni mi ha scritto da Udine dove sta facendo il militare, chiedendomi qualche codice per Star Rangers, il simulatore di volo intergalattico che lui ha installato di nascosto sul computer del suo comandante (!). Non sia mai che Doctor Kernal non aiuti chi sta

Ecco dunque un po' di codici.

servendo la patria...

- Abilita il cheat mode. JAVA

SHAZAM - Per avere l'invincibilità.

CAMEO - Inserisce l'autopilota durante i Warp Tunnel.

SCOTTY - Per avere Warp infiniti.

VITAMINZ - Per ottenere subito il massimo di energia e munizioni.

ISEEU - Per vedere tutti i nemici sulla mappa.

ZOOMERZ - Per far passare il tempo più in fretta.

BOGONS - Per vedere il team di sviluppo del gioco.

VOIZIS - per vincere immediatamente una missione.

VOIZIF - per perdere immediatamente una missione.

Lussia cioca sta diventando e his esta esta e netre e come come especial especial. intercell in zamnut the in indegurare this dendors i seed a march of a latter. withment scores of the chiesis of separchisms of the materials. accomunical significances of Pisson in assistant as a matter of the concerning and the second mores apecial o Smok and de personago secret. The a mistra of the secret Agrando de DOS IMKS 666

Fetality Commission Annalis S A Biocco Becalty 5 M. | Dalco Alic FRANCIS CONST. CONST. CARGO AND

Per popular avect our Smold in Playstation in the Article his special te opyright parment II I managore serrors premata per l'allegation de l'allegation de l'allegation de l'allegation Single Lyon Appared Trans Chief the Ultimet Acomics Son Committee Committee Ningo Mil Dragot Con Sou Son Domenor - The South Control THE SOLD WELL BY THE SOLD BETTONE TO SEE

BURN CYCLE

Diversi lettori, tra cui Gianni Colamaria di Bari, mi hanno chiesto qualche codice per lo splendido film interattivo di fantascienza realizzato dalla Philips su CD-I. Eccoli accontentati.

Cominciate una nuova partita e andate subito nell'inventario, cliccate sull'icona del virus e poi su quella di salvataggio. A questo punto inserite i seguenti codicilli:

CH_HART_END - Per saltare alla sequenza immediatamente precedente alla morte di Kris.

CH_KARM - Per saltare immediatamente dentro la chiesa di Karmic.

CH_HTEL_EXT - Per saltare immediatamente di fronte all'Hotel. CH_HTEL_INT - - Per saltare immediatamente dentro la stanza di Sol Cutter nell'Hotel.

JOHN_WHO - Per vedere come in un film tutte le scene non interattive del gioco (mica male, eh?).

Doctor Kernal vi ricorda che il numero telefonico della Hot-Line è cambiato. Infatti, già da oltre 2 mesi per ottenere i miei aiuti è necessario comporre lo

solamente il giovedì dalle 17.00 alle 19.00

(non fate i furbetti)

Chiamando ancora i vecchi numeri, non mi troverete di sicuro! Uomo avvisato...



L'estate è ormai alle porte e anche i Cyber Master ritoccano la tintarella: personalmente dopo l'antiruggine penso di passarmi addosso un paio di mani di ducotone bordeaux: del resto si sa che gli organismi cibernetici tengono molto al loro look!

THE LINE KING

Fantascientifico Cyber Master
ti chiedo di rispondere ad una delle mie richieste. Il
gioco in questione è "The Lion King" ed io ti chiedo
la soluzione del secondo livello per PC, oppure qualche gabola per passare al terzo livello.
P.S prefensco le gabole!

Marco Di Maro

Leonino Marco, sei proprio fortunato, visto che preferisci le gabole alla soluzione del secondo livello, ti do una bella gabolina anche perché della soluzione non c'è traccia!

Devi scrivere DWARF nella schermata delle opzioni, in questo modo attivi la gabola, infatti premendo successivamente H aumenti al massimo la tua energia, mentre premendo L salti al livello successivo!

ORRORE SUL MAC

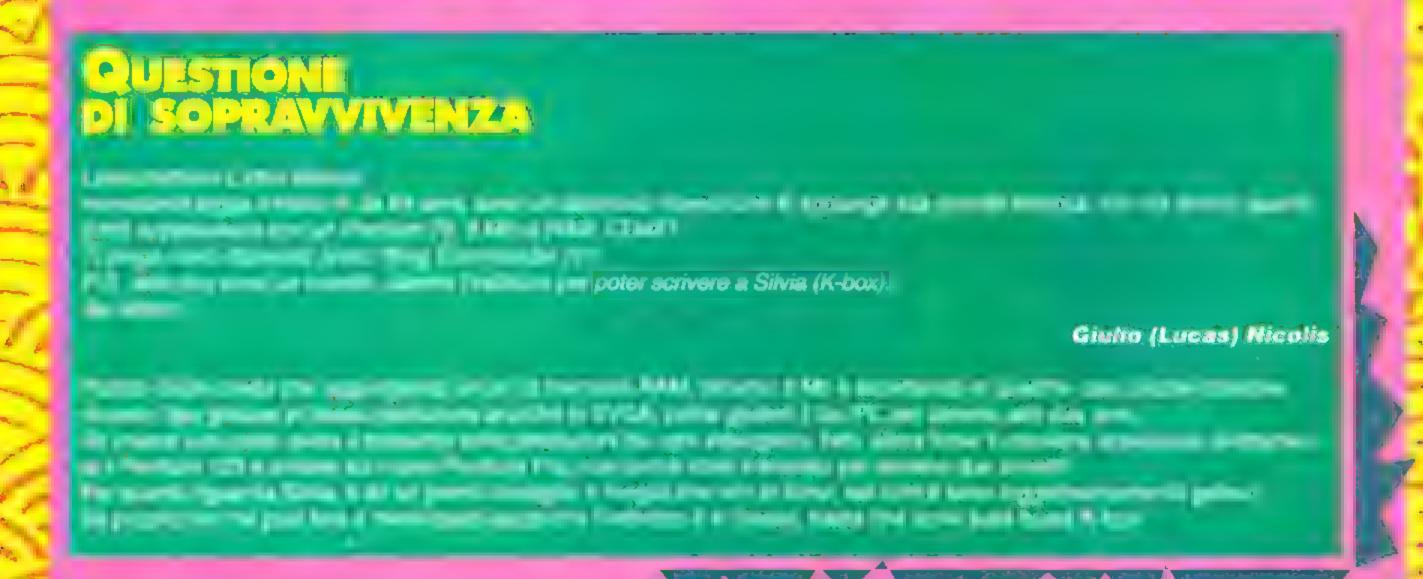
Immenso Cyber Master,

ho un Macintosh e vorrei sapere quando usciranno i capolavori "Phantasmagoria" e "11 Hour"; di quest'ultimo puoi pubblicare l'intera soluzione (solo accennata nel numero di febbraio)?
Grazie!

Sergio Fusari

Meliforme Sergio, abbi fede, pazienza e hardware sostenuto, perché i due titoli che hai citato sono imminenti anche per piattaforma Macintosh, purtroppo per girare decentemente si prevede un hardware piuttosto pesante...

Per quanto riguarda la soluzione ti preannuncio che sarà disponibile sul numero di Agosto!



LA SCHIACCIATA (QUELLA LIGURE ESCLUSA!)

Onnisciente Cyber Master,

desidero comprare una buona simulazione di Basket per PC; uscirà NBA Live 97? Se sì, aspetto che esca o mi conviene comprare il 96?

Giulio Cappelli

Impaziente Giulio, probabilmente NBA Live 97 uscirà proprio nel 97, quindi se vuoi giocare subito comprati NBA Live 96 che oltre tutto è un'ottima simulazione!

GUERRAFONDAI SI NASCE...

Battagliero Cyber Master,

da qualche mese non faccio altro che giocare, e rigiocare a Command & Conquer, purtroppo rimango sempre a corto di "monetanza" e i miei nemici approfittano spudoratamente di questa mia debolezza per spazzarmi via dal campo di battaglia. Vorrei tanto sapere se esiste un trucco per avere più soldi e produrrò un'armata invincibile!

Frengo "Cingolato" Basini - Otranto

Caro Frengo. Io la gabolina ce l'avrei anche, ma in alcune missioni, tipo quella alla Rambo, dubito che possa servirti a qualcosa. Comunque prendi nota. Si tratta di modificare alcuni codici esadecimali. Basta inserire la stringa 35 30 30 30 per avere ben 500.000 crediti in più con i GDI. Quindi per ogni livello la stringa modificata sarà la seguente:

Livello 1: 333FT9 (+) 35 30 30 30. In pratica: 333FT9 35 30 30 30

E così via per gli altri livelli. Livello 3: 328B8F 35 30 30 30

Livello 4: 29BB45 35 30 30 30

Livello 5: 313E68/3100F9/30BAA5 35 30 30 30

(Un po' lunghetta, eh?)

Livello 6: 295BBD 35 30 30 30 Livello 7: 301F68 35 30 30 30 Livello 8: 2F7E61 35 30 30 30

Livello 9: 28A7F4 35 30 30 30

Livello 10: 2EDEE3/2E98AF 35 30 30 30

Livello 11: 2E6290 35 30 30 30

Livello 12: 2DFABE/2DC11D 35 30 30 30

Livello 13: 2D5C4E/2D06D9 35 30 30 30

Livello 14: 2CCD96 35 30 30 30

Livello 15: C73CC5/2C277F/2BC509 35 30 30 30

Ti saluto con una bella "bazookata". Bye!

Iperbolico Cyber Master,

Sto smanettando come un folle su Terminal Velocity, non avresti qualche gabola per aumentare il divertimento? Ti ringrazio in anticipo!

Roberto Lazzieri - Bari

Vabbé, Terminal Velocity è uscito da pochissimo, eppure... Eppure io ho già i codici! di questo passo finirà che ruberò il lavoro (e lo spazio, yak, yak) a quel bell'imbusto del doctor Kernal, che oltretutto mi sembra faccia gli occhi dolci a Silvia...

Digita mentre stai giocando i seguenti codici:

Triburn: massima "velocity".

Trinext: saltare al livello successivo.

Trigods: per diventare indistruttibili.

Trishid: scudi di protezione al massimo.

Trifir: (0-9): per avere tutte le armi.

Nome: Cognome: Indirizzo: Età: LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indinzzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi. Progress via Pagliano, 37 - 20149 Milano



GIORNALISTA VIDEOLUDICO

Mitica Sılvia,

sono un giovane videogiocatore appassionato di PC e videogames. Devo scegliere la scuola superiore e vorrei che mi consigliassi la via migliore per diventare un giornalista di riviste per videogiochi.

Francesco Valgimigli

rca! (esclamazione) Pensavo che queste domande si facessero ai genitori o ai vecchi professori. Voglio lo stesso illuminarti, dato che sei proprio simpatico, la strada verso la gloriosa carriera di giornalista professionista. Ti consiglio, come buona cosa, propendere per il liceo classico, che dà una solida preparazione umanistica, poi o una facoltà universitaria sempre in chiave umanistica: giurisprudenza, scienze politiche, filosofia. Oppure un corso para universitario specializzato in giornalismo che spesso ha il vantaggio di durare meno del corso di Laurea vero e proprio e di dare una preparazione più specifica.

E infine ci vuole tanta fortuna e molta pazienza, perché, come cantava Gianni Morandi: uno su mille ce la fa! Un grande kiss.

A QUANDO I MANGA?

Carissima Silvia,

è la prima volta che ti scrivo, ma leggo la tua (ehm..., vostra) rivista da molto tempo. Sarò telegrafico nel porre le mie domande per lasciare più spazio alle richieste di altri lettori. 1) Nel numero 77 (ottobre 1995) ho letto un articolo sulle novità presentate all'ECTS, che riguardava... "una serie di RPG e di avventure realizzate nel più puro stile manga". Ti chiedo se prossimamente ci saranno delle recensioni

su questo tipo di videogiochi e se noi affezionatissimi fan

Sorpresa! Gates ha trovato degli amici... amici veri! Come? Di chi sto parlando? Ma di un nostro dolcissimo lettore che dopo averci scritto qualche numero fa ha scoperto di avere molte persone



Un kissone grande grande

ti potremmo vedere protagonista di uno di essi. 2) Sempre nello stesso numero (pagina 30), sono venuto a conoscenza dell'esistenza degli screen capture. Quello che vorrei sapere è se ve ne sono in commercio e/oppure a chi debbo rivolgermi per ottenere queste utility. Pregandoti di rispondere ai miei quesiti, concludo rapidamente salutandoti con un grosso smack!

Di Bernardo - Ranieri Venzone (UD)

🧨 impaticissimo Di Bernardo, per quanto riguarda i videogiochi in stile manga temo che la tua attenzione sia stata attirata, più che dalla presunta giocabilità del prodotto, dalle forme... ehm, ehm straripanti di una delle protagoniste riportate nel tiff incluso nel servizio. Pertanto mi viene da pensare che l'idea di vedermi protagonista di avventure manga, in realtà ne celi altre che non mi sento proprio di approvare e condividere, comunque avrai presto le recensioni dei giochi simil manga: sii fiducioso...

Sì, esistono diversi screen capture, ma quel che è interessante è che molti sono distribuiti gratuitamente e li puoi trovare facilmente in Internet, oppure in alcune di quelle raccolte di utility shareware che si trovano su riviste di settore.

Vuoi dei nomi? Beh, tra i più diffusi c'è lo Screen Tiff, che tuttavia ha una scarsissima efficacia con i giochi dell'ultima generazione, in quanto entra in conflitto con la memoria convenzionale richiesta dagli stessi.

Ti consiglio il PcxDump che è molto efficacie perché può essere programmato in modo che entri in funzione dopo che il gioco è stato caricato, eliminando i problemi di conflitto. Mentre in ambiente Windows, funziona sempre e molto bene il Wincap.

Se poi ti vuoi sbizzarrire a catturare immagini anche con il Mac, sappi che il System 7 consente di catturare immagini premendo tre tasti contemporaneamente "Mela-Shift-3". Buon divertimento e un grandissmo kissone!



ALL FOR YOU: GATES!

Supermegasimpaticissima Silvia, (ti è piaciuto l'appellativo alla Cyber?).

Stavo sfogliando lo scorso numero di K (complimenti per la copertina e... naturalmente per tutto il resto) quando mi sono imbattuto nella lettera di "Gates", guarda caso anche uno dei miei migliori amici è stato nella sua stessa situazione. Innanzitutto voglio chiarire che, secondo me, il computer non c'entra per nulla (il mio amico non sa neanche cos'è un pixel!!!) ma è invece l'atteggiamento e il modo di fare che pregiudicano la scarsità di (vere) amicizie; certo il PC può averti catapultato in un mondo irreale (scusa Silvia se ti scavalco) ma questo non giustifica assolutamente la tua estraneazione dal mondo esterno.

Belle parole, dirai tu, ma ora che ci posso fare? Non essendo nella tua situazione non sarei in grado di risponderti, ma conoscendo l'esperienza dell'amico sopracitato posso darti qualche consiglio: staccati immediatamente dall'ala protettiva dei tuoi genitori quasto non fa altro che farti apparire un "Mammone". Cerca di aprirti con i pochi amici che hai, cercando di interessarti a ciò che a loro piace (con il tempo anche le cose che odiavi diventeranno spassosissime te lo assicuro!!!), e infine apri anche agli altri le porte del tuo magnifico mondo: ne rimarranno sicuramente abbagliati (o addirittura accecati se hai un Pentium); con questo ti auguro buona fortuna e passo a chiedere a Silvia un insulso piacere. Dolcissima Silvia, potresti fare qualche domandina al "Master" (a meno che io non abbia sottovalutato la tua onnipotente conoscenza) magari dopo il Bridge del venerdì o la cenetta del sabato?

Sono un assiduo giocatore di Magic Carpet 2 e vorrei sapere se presto uscirà una nuova edizione del fantastico gioco, inoltre vorrei appellarmi all'immenso pubblico di lettori kappiani (non è una parolaccia!). Qualcuno di voi è riuscito a trovare l'ultimo mondo segreto prima della cittadella (la penisola rocciosa a Nord Est tanto per capirci)?

Inoltre vorrei chiederti se esiste qualche personaggio segreto in Rise of The Robots 2 (questo gioco mi sta letteralmente facendo impazzire!!!) ma forse è meglio che questo lo chieda a Kernal.

Con questo ho finito e vi ricordo che siete i migliori.

P.S.= Silvia, se un giorno mai ti recensiranno, ricordati di chiamarmi: sarò il tuo dottor Kernal!

By Night Wolf

Dolcissimo Wolf, innanzitutto sono contentissima che stiano arrivando lettere pro Gates, questo significa che quella di K è veramente una grande compagnia dove ci si ritrova ogni mese e dove ognuno ha il suo ruolo, la sua importanza e giammai viene lasciato solo in balia dei suoi problemi.

Anche se in fondo al cuore mi è rimasto il sospetto che forse quel tuo amico di cui parli aveva non poche cose in comune con te... o sbaglio?

Comunque non ha importanza sono contenta che tra i lettori di K ci siano persone sensibili come te... veramente un grazie anche da parte di Stefano, Gates e gli altri.

Per quanto riguarda il Bridge e la cenetta, confermo tutto: effettivamente io e il Cyber Master i venerdi sera ci concediamo una cenetta

romantica... ognuno per conto suo! Comunque il terzo capitolo della saga di Magic Carpet dovrebbe davvero vedere la luce verso la fine dell'anno; del resto il business dei videogiochi impone ormai che il videogioco che funziona continui... Magari all'infinito come certi film. Secondo il Cyber in Rise of the Robots 2 non ci sono personaggi segreti ma solo una moltitudine di personaggi ben visibili a tutti. Infine vorrei sottolineare che il fatto di accostarti al Doctor Kernal non è poi così felice come pensi; credendolo sotto incantesimo per le sue

infatti il povero Doctor non è proprio una bellezza, sembianze orribili ho provato a baciarlo una volta e... si è trasformato in una cozza! Vedi un po' tu...

Ps. Scherzavo, e inoltre dimenticavo di darti un mitico baciotto!

LA MIA BANDA **SUONA IL ROCK...**

Bellissima Silvia (sono sicuro di non sbagliare), sono un tuo inveterato ammiratore. Secondo me l'angolo della posta da quando si è affacciata una presenza femminile è diventato moooolto, ma mooooolto più interessante di primal Comunque bando alle ciance, vorrei sapere quali sono i tuoi gusti musicali e cosa pensi della musica associata ai videogames!

Axi 78

mo la musica rock, amo svisceratamente i Guns 'n' Roses, i Mister Big, gli Off-Spring, i Green Day ecc. ecc.

Amo scrivere mentre le note incalzanti di November Rain mi rimbalzano nella mente aprendo nuovi spazi, allargando a dismisura la mia immaginazione, il mio modo di essere... di

Penso che la musica come altre forme d'arte capaci di trasmettere emozioni sia molto importante, ed essendo i videogiochi un veicolo di emozioni mi sembra che nessun connubio potrebbe risulatre migliore.

Sì, secondo me una buona colonna sonora può veramente contribuire alla riscita di una gioco. E quarda che quando mi riferisco a colonna sonora non penso certo ad una serie bip-bop scanditi con la stessa frequenza di un sequenser digitale, tipo quelli inseriti nelle tastiere dinamiche, ma veri e propri accompagnamenti musicali firmati da grandi artisti.

Siamo ancora ad una fase pioneristica, ma intanto Brian May ha firmato le musiche di giochi importanti, e altri gruppi meno noti hanno profuso energie per musicare videogames.

Penso che se gli attori famosi fanno gia parte del cast dei videogames presto entreranno a farne parte anche i cantanti... e se proprio vuoi il mio parere un videogioco firmato musicalmente dai Guns 'n' Roses sarebbe davvero una cosa sensazionale!

Un mega kiss...



NON SIAMO DROGATI

Cara Silvia,

a scriverti è un "drogato", come tutti voi di K e tutti coloro che vi comprano o vi leggono scroccando agli amici, drogati anche loro. Non allarmarti, non sono impazzito tutto d'un botto; è solo ciò che pensano alcuni sul nostro conto.

La lettera non è rivolta a te (su... dai, non piangere così!!), ma non essendoci il "Roy Box" (non sarebbe un'ideaccia), devo adeguarmi.
Come avrai capito, la missiva (linguaggio CyberMasteriano) è dedicata al

supermegadirettoreintergalattico Roy, al quale volevo dire un paio di cosucce.

Volevo farLe... ehm... farti (non ti offendi se un comune lettore ti da del tu, vero?...) i miei più sentiti complimenti per la risposta che hai dato a quegli sbruffoni (non mi tagliate la parola, please!) del Centro Punto Uno di Roma che definivano noi videogiocatori dei drogati. Ma drogato a chil?! Mi sa che qua l'unico drogato è il tale R.C., direttore della confraternita degli sbruffoni, drogato di menzogne e di inutili indaginì del cavolo. E poi la domanda migliore sarebbe: "Quante ore passi davanti al tuo Pc?".

Che diavolo vuol dire "buona parte della giornata"? Non sembrerà vero, ma due ore sono circa 1/10 della giornata e io il 10% posso considerario "buona parte della giornata", ed è il tempo che io passo sul mio computer.

Non credo che esista qualche mente bacata che, finanze permettendo, non abbia mai giocato ad un videogame di salagiochi o si sia fatto una "dose" di DOOM. Anche il nostro caro R.C. avrà giocato ad un gioco su Pc e, se non lo ha fatto, bisognerà spiegargli che un signore un di ha inventato la tecnologia per usarla, non per criticarla. Ormai, parliamoci chiaro, il futuro del mondo è la realtà virtuale, inutile nascondersi dietro la mano

dicendo: "io non gioco col computer", perché diresti una balla; e se è vero adeguati al XX secolo e all'ormai prossimo XXI secolo, perché fra qualche decina d'anni chi non saprà mettere le mani su di un Pc sarà considerato "l'uomo che vive nella realtà reale". Forse sto divagando, forse sto dicendo il vero, sta di fatto che già da ora se non hai fatto un corso d'informatica, o apri una bancarella a Porta Portese, o devi fare un corso integrativo per imparare a vivere d'aria. Ti attacchi, in parole povere. So che è una cosa squallida immaginare invece del biglietto d'aereo, un bonus Virtual Reality, ma è così, non si può tornare indietro. Che vuol dire una droga? Drogati siete voi, drogati di pregiudizi su tutto ciò che è videoludico, o che inorridite quando si parla di Ram o di hard disk... E poi, quell'altro deficiente del Nonno Multimediale è da uccidere all'istante.

Non c'è niente da fare! Viviamo in una società di gente con i paraocchi: "Sai, mi hanno detto che il computer fa male al cervello, ti azzera la memoria, ora lo dico a tizio e a caio"; meglio, come dice il caro buon vecchio (o caro buon giovane) Roy, una bella puntata de "La ruota della fortuna", quella sì che apre la mente delle generazioni future ad un dialogo più aperto, per non parlare del Power Ranger. E poi, mai sentito parlare del modem? Che vuol dire "il computer ti chiude il cervello, non ti fa socializzare"? Ma il modem l'hanno inventato per fermare le carte sul tavolo? Pare di sì, secondo le persone normali, non degli stupidi drogati come noi.

Spero proprio che accettino il dibattito da te proposto, perché è facile fare indagini; facessero le indagini di quante persone su mille si limitano a farsi i cavoli loro e lasciano perdere noi drogati?

Un incoraggiamento a Roy e, naturalmente, un Mega Kissone a te, mia cara Silvia, che illumini le giornate invernali (mi sa che mi so' drogato davvero. Sarà?).

Un saluto all'unico a cui la droga non farebbe niente, neanche quella vera, ovvero il caro Cyber Master, eletto toilette personale degli uccellini milanesi, se non erro.
Saluti.

Luigi "OVERDOSE" landolo '82

Caro Luigi,

la tua amata Silvia mi ha passato la tua simpatica lettera e non posso che ringraziarti per le animate parole in essa contenute. Quanto tu mi scrivi è un ulteriore conferma del fosso che divide quelle generazioni che hanno assorbito e compreso il computer da coloro che non lo capiscono e, quindi, lo temono. E' un problema di ignoranza, e piuttosto di ammettere le proprie mancanze questi squallidi personaggi optano per l'attacco frontale. E' una storia vecchia come il mondo. C'è chi, come il sottoscritto, ricorda ancora le guerre contro il rock o i ragazzi con i capelli lunghi, visti esclusivamente come disoccupati o drogati.

Oggl nel mirino sono finiti l videogames, che distruggono i ragazzi dalle droghe "istituzionali". Ed è proprio questo Il punto. Quanta forma di Intrattenimento sfugge al controllo, non è (ancora) sponsorizzata, è internazionale, appassionante ed è straordinariamente generazionale. Chi non capisce e non vuole capire non ha la possibilità di accedere. E allora non può controllare, pontificare, censurare. Insomma, è un mondo tutto sommato ancora libero, ed è pertanto giudicato pericoloso da chi non riesce ad esercitare il controllo.

Per cui continuiamo a "drogarci" con Duke Nukem o Wing Commander, piuttosto che sfrigolare il cervello con le droghe vere!

Ci vuole più testa per affrontare Civilization o Warcraft, che per progettare indagini poco chiare e poco significative.

Ma questo temo rimanga solo un discorso fra noi, caro Luigi.
I "signori censori", molto probabilmente, la K-Box non la leggono.

E ci perdono, perché non approfittano della splendida compagnia di Silvia.
Che da sola vale il prezzo del biglietto...





4

2 1

× 5

L'ARCHIVIO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA

3

0

CONTRO: Ha i ritmi tenti tipici del gioco strategico, gii scontri tra navi da battaglia sono troppo semplificati

Carriers at War potrebbe sembrarvi alto, ma ha un senso e va interpretato: se siete amanti della strategia e della guerra aeronavale è il migior titolo che cè in giro. Se non lo siete, provate a dargli un'occhiata lo stesso; magan vi piacerà

RAIMAN FOREVER

PRO:

Platform simpatico. Valoci animazioni.

CONTRO: Bassa longevità rispetto a titoli dello stesso genere. Scarsa giocabilità e ripetitivo

Consigliato a chi non ha comprato platform di Batman, ma ama i il "pipistrello". Sconsigliato a chi ha comprato altri platform (tipo Rayman) e ai super-esperti del genere, che potrebbero annoiarsi presto. Potrebbe essere una buona scelta per chi vuole provare questo tipo di programma.

Una grafica così non si vedeva da tempoin un gioco strategico. Molto bella la tematica di gioco.
Da non perdere.

CONTRO: Gira decentemente su tutti i computer. Il palinsesto (schermate, comunicazioni, scelte) non è molto "marziale" come quello di altri simulatori.

KOMMENTO Se sognate di combattere ed avete una voglia di vincere il nemico, Battle Isle 3 non è assolutamente da perdere.

AN DEFE

Iutte le qualita che cercate in un simulatore nun te in un un co titolo, audio, grafica giocabi l'tà longev ta e divertimento ineguagliabili, guida mu timed ale della distruzione aerea inc usa

richiedere i due titol precedenti per muscire a capire come volare, senza macchina e memona adeguate, non potete
accedere ai fi mati e alle foto della guida

K OMMENTO

Lo stato del l'arte dei simulatori di volo

n ente di più, niente di meno. Pero, prima, compratevi un buon PC o il divertimento d'imezza! Buon Volo!

GEARHEADS

PRO:

Grafica renderizzata carina, aspetto fumettoso.

CONTRO: Molto confusionario, giocabilità limitata, interazione troppo ridotta.

La Philips non si è mai distinta per aver creato dei capolavori, e anche stavolta non ci siamo; la grafica è simpatica, l'idea attraente, la realizzazione tecnica competente. Ma la giocabilità non è accattivante, troppo spesso confusa, e non invoglia troppo a proseguire nel gioco. Cosa che per un puzzlegame è un gravissimo difetto

8

The Dame was Loaded

PRO: Storia resa bene e con filmati accattivanti control sempiici ben comprensibile

CONTRO:
Ritmi lenti, grafica un po sgranata qualche economia di troppo nelle an mazioni, sistema di salvataggio scomodo

KOMMENTO The Dame Was Loaded e in definitiva una buona avventura, non particolarmente sofist cata, ma proprio per questo perfettamente alla portata anche dei computer meno potenti. La giocabilità e valida e na molta sostanza da offrire anche se ia forma poteva essere migliore i tenetelo presente se vi piacciono le avventure a sfondo giallo.

B.G.G.

Gioco curato, interfaccia sufficientemente semplice, grande ricerca e accuratezza storiche.

appassionati, grafica spesso confusa nella rappresentazione delle unità. Decisamente poco vario

te solo per gli appassionati della guerra di secessione. Non ha nu la di originale o particolare da offrire a tutti gli altri.

LARGINIO

BTAR THEX DEG

L'ambientazione e identica alla serie televisiva Alta risoluzione Buona longevita del gioco. Gran bel a grafica. Trama moito consistente

CONTRO: Peccato che il parlato sia interamente in inglese e senza sottotitoli di sorta. Interfaccia decisamente poco originale.

trama coinvolgente e originale, sonoro di tutto rispetto che dire di piu. Ah, g àl Lavventura è ambientata nel mondo di Star Trek

RIPPER

Grafica incredibile.
Sceneggiatora fantastica. Recitazione da Oscar. Interfaccia molto chiara. Trama coinvolgente.

CONTRO:

Richiede un hardware particolarmente

potente. Configurazione della scheda video non sempre compatibile con gli standard.

K OMMENTO

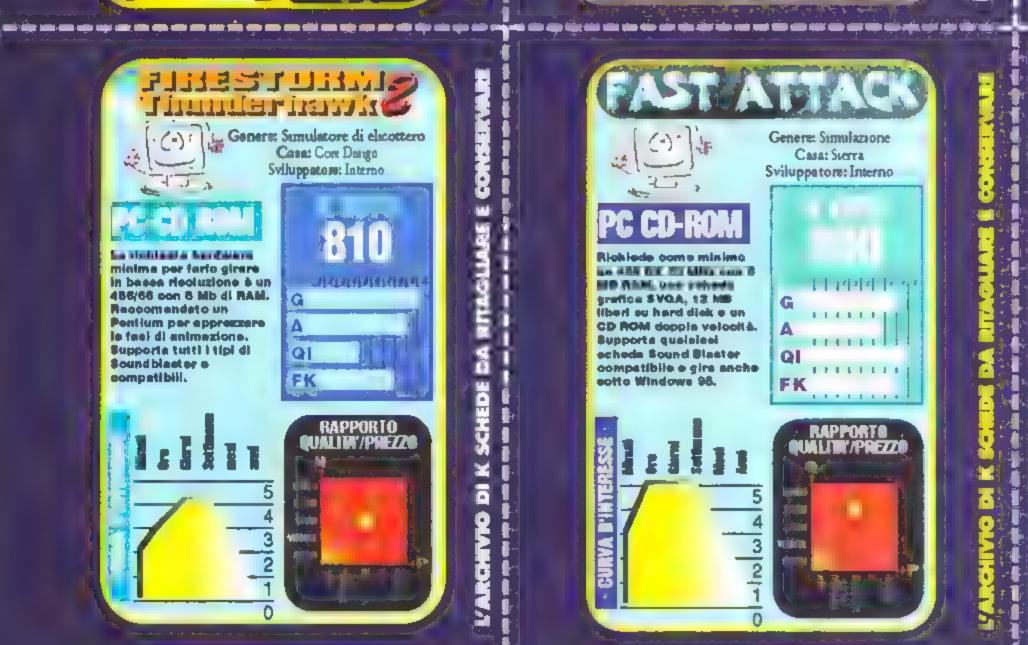
tutto, ma

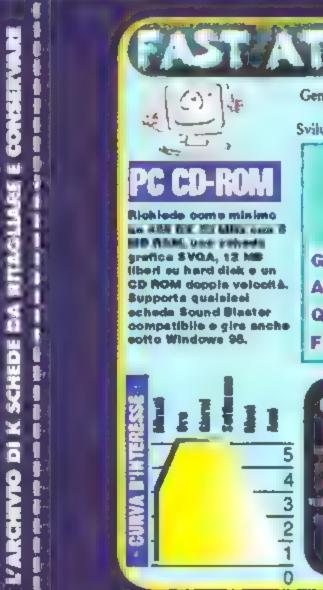
non il mio Ripper. Una trama così la si vede solamente in un film holliwoodiano, e il cast non è da meno. Agli amanti del genere, un consiglio: compratelo!

L'ARCHYO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVE

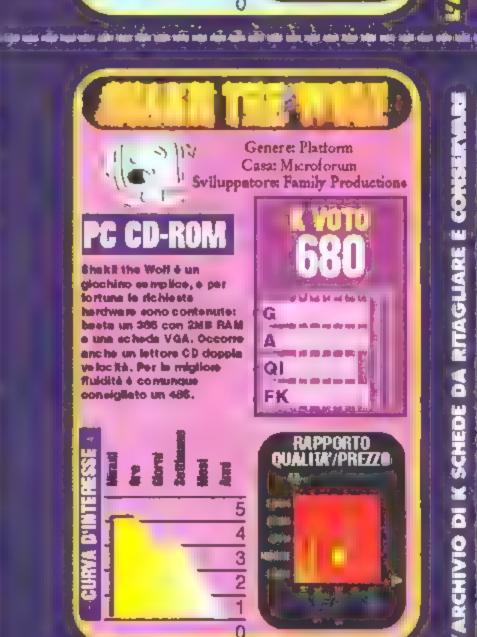
L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE











L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERV

MANIC KARTS

Grande velocità e fluidità, divertente e immediato, tanti circuiti disponibili, ottime musiche,

Texture troppo **CONTRO:** grossolane, poca profondità simulativa, richieste hardware troppo pesanti per l'alta risoluzione.

K OMMENTO

Manic Karts è un buon arcade, veloce e diverDA RITAGLIARE

ā

tente, in grado di garantire una buona longevita, vista la vanetà delle piste e la difficoltà del gioco. Non è "assante" dal punto di vista simulativo, ma è molto divertente ed immediato; e questo è quanto di meglio si possa chiedere ad un videogioco

Immediata giocabilità; interessante connubio tra un platform e uno sparatutto; possibilità di costruirsi nuovi livelli di gioco con differenti variabili

Idea poco innovativa, sonoro appena sufficiente, difficoltà ad abituarsi al particolare sistema di movimento-puntamento

OMMENTO

Per una volta ci troviamo di fronte

a un bel dilemma: spendere poco per portarsi a casa un gioco sufficientemente divertente ma sicuramente non esaltante o spendere qualche cosa în più per un Ray Man? Se preferite guardare al portatogli, allora Abuse è il gioco che la per voi, altrimenti...

La musica e le sequenze animate vi faranno sbellicare dalle risate. Tutto è molto "cartonanimatesco", con livelli nascosti non troppo facili da trovare.

CONTRO:

La parte iniziale di ogni gioco è un po' noiosa. Il sistema di password può sembrare antiquato. Peccato che non si possa giocare in due.

Il gioco riesce a coinvolgere e a divertire: insomma è realizzato

molto bene. **OMMENTO** In alcune sezioni la vostra abilità è messa veramente a dura prova. Imperdibile se vi piace il genere.

Grafica incredibile Sonoro e animazioni supoer Schemi di gioco rea istici e avvincenti

Grafica un po' **CONTRO:** troppo pixellona Squadre non aggiornate con i nomiattuali dei giocatori. Regole da imparare troppo difficili

Di sicuro e un genere dedicato agli amanti di questo sport Per coloro che si dilettano, possiamo dire che ci sono tutte le carte in regola per ore di puro divertimento.

Divertimento a mille. Possibilità di guidare mezzi a noi sconosciuti. Divertenti escursioni, con sorprese inaspettate.

Grafica non reoppo sofisticata, per favorire una più fluida animazione. Necessita di un Pentium. Ingiocabile su un 486/66.

OMMENTO

Non ci siamo mai divertiti in E CONSERVARE

IVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE

redazione come con questo gioco. Oltre alle possibilità di giocare in più giocatori contemporaneamente, abbiamo particolarmente apprezzato i vari veicoli che si possono guidare. Un titolo da possedere.

SILENT HUNTER

Ottima grafica. Realismo incredibile. Missioni appassionanti.

I calcoli trigonometrici ger lanciare i siluri. Non tutti sono ingegneri navali.

La SSI ha OMMENTO

realizzato davvero un bel programm, curato nei dettagli, molto giocabile e longevo; piacerà anche ai non appassionati vista la sua ampia configurabilità, e farà impazzire patiti della guerra navale. Da non perdere.

SHAAKI THE WOLF

Platform discreto. Adatto a un pubblico di giovane età. Qualche lacu-

na tecnica Impostazioni di base carenti.

Giocabilità **OMMENTO** buona. livello di difficoità ben calibrato e senza punti tanto ostici da diventare frustranti Decisamente dedicato ad un pubblico infantile, o a tutti coloro

che di platform non ne capiscono

nulla, ma ne ono attratti.

DA RITAGLIARE E CONSERVARI L'ARCHIVIO DI K SCHEDE

FASTATIACK

Riproduzione esatta dei sottomarını Battaglie e missioni coinvolgenti Gira anche sotto Windows 95.

Gioco a meta tra **CONTRO:** strategico e tattico. Troppa elettronica . soffoca il ricordo dei bei tempi.

Non possia-K OMMENTO mo fare a meno che consigliare caldamente questo gioco a tutti gli appassionati di guerra sottomarina e ai cultori delle simulazioni di guerra non strategiche

Ottima grafica. Sonoro realistico digitalizzato. Animazioni fluide anche su un 486/66

Interamente in **CONTRO:** inglese. Missioni avvincenti ma ripetitive. Grafica pixellosa.

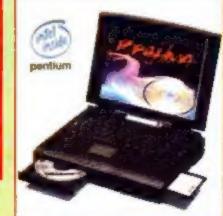
OMMENTO Thunderhawck 2 è sicuramente un buon simulatore, ma risulta essere un po' ripetitivo, come Comanche. Gli appassionati, però, possono trovare un sicuro rifugio per il loro divertimento.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Firestorm







NOTEBOOK OYSTER

KALA' - LCD COLOR 10,5" 640x480x256C - AUDIO 8 BIT - TRACK POINT

CPU	H
486DX2-66	ľ
486DX4-100	ı

D420MB 2.440 2.490

HARD DISK 810MB ESPANSIONE MEMORIA 4MB / 8MB + 220 / + 400 **ESPANSIONE MEMORIA 16MB**

BRAHMA - LCD COLOR 11,4" 800x600x256C - 8MB - AUDIO 16 BIT CD-ROM 4X INTEGRATO - TOUCH PAD - MICROSOFT WINDOWS 95 CD

CPU PENTIUM 75 PENTIUM 100 PENTIUM 120 PENTIUM 133	4.540 4.590 4.790	HARD DISK 810MB HARD DISK 1GB HARD DISK 1,2GB ESPANSIONE MEMORIA + 8MB (2 x 4MB) ESPANSIONE MEMORIA + 16MB (2 x 8MB) ESPANSIONE MEMORIA + 32MB (2 x 16MB) LCD COLORE TFT 10,4"	+ 250 + 350 + 650 + 440 + 770 + 1,540 + 700
--	-------------------------	--	---

GARANZIA 2 ANNI - ASSISTENZA IN 72 ORE

SCHEDE VIDEO PCI

AL-2302 IMB ESP. 2MB PnP W95 MPEG SW S3-TRIO64V+ 1MB/2MB EDO PnP W95 MPEG SW S3-TRIO64V+ 1MB/4MB EDO PnP W95 MPEG HW DIAMOND STEALTH 64 2120 1MB DRAM ESP 2MB ESPANSIONE 1MB DRAM PER \$3 / DIAMOND DIAMOND STEALTH 64 3240 2MB VRAM ESP 4MB ESPANSIONE 2MB VRAM PER DIAMOND STEALTH DIAMOND STEALTH EDGE 3D 2120 1MB EDO RAM DIAMOND STEALTH EDGE 3D 3240 2MB VRAM



MODEM / FAX

28.8 INTERNO/ESTERNO

14.4 PCMCIA/+VOICE

14.4 POCKET

28.8 PCMCIA

14.4 VOICE INTERNO/ESTERNO

28.8 VOICE ESTERNO/33.6 INT

U.S. ROBOTICS

SPORTSTER 14.4 EST VOICE SPORTSTER 28.8 INT/EST

COURIER 28.8 ESTERNO

🔀 MATROX MILLENNIUM 2MB MATROX MILLENNIUM 4MB

120/140

270/290

350/320

220/240

340/390

200

420

260

690

ESPANSIONE 2MB WRAM PER MATROX ESPANSIONE 4MB WRAM PER MATROX MIRO VIDEO 20SV 2MB VRAM NUMBER 9 FX VISION 330 2MB DRAM W95 PaP



EPSON HEWLETT PACKARD CREATIVE Trusf

550 440 340

140

240

240

420

290

490

740

470

670

290

50

Robotics

FAST MOVIE LINE

MOVIE MACHINE II/FPS 60 1.190/940 MPEG/MJPEG 470/840 AVIATOR SPEED 490 AV MASTER 1.540

SCANNER MUSTEK 600 II SP A4 600dpi/4800dpi <u>16 Milloni Di Colori</u> SINGOLO PASSAGGIO - DRIVERS WIN95

IN OFFERTA SPECIALE A L. 620.000

LA PC WARE SRL PER IL POTENZIAMENTO DELLA PROPRIA STRUTTURA DI VENDITA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE SELEZIONA UN NUMERO LIMITATO DI PUNTI VENDITA QUALIFICATI PER COSTITUIRE UNA RETE DI NEGOZI AFFILIATI.



VISITATE IL NOSTRO COMPUTER SHOP

(CATALOGO GENERALE PRODOTTI ON LINE)

http://www.webcom.com/pcware E-mail: pcware@cdc.it

OFFERTE SPECIALI E PROMOZIONI IN TEMPO REALE.

PC PENTIUM 100-166 MHZ

VGA PCI 1MB ESP 2MB - DRIVE 1.44MB -TASTIERA WINDOWS 95 - MOUSE

intel

+70 +140+ 240 +340+140+ 50 + 50

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP O MINITOWER CE inside MAIN BOARD PENTIUM 75-200 MHZ - CHIPSET INTEL TRITON 256KB CACHE SINCRONA ON BOARD ESPANDIBILE A 512KB pentium RAM 8MB ESP 128MB - CTRL PCI EIDE MULTI I/O ON BOARD

CPU	HD 850MB	U HARD DISK 1,2GB
ENTIUM 100	1.240	P HARD DISK 1,7GB
ENTIUM 120	1.340	G HARD DISK 2.0GB
ENTIUM 133	1.470	A ESPANSIONE RAM + 8MB
ENTIUM 150	1.670	D S3 TRIO64V+ 1MB MPEG SW
ENTIUM 166		E ESPANSIONE CACHE 256KB

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

MONITOR SAMTRON (2 ANNI DI GARANZIA)

- 14" 1	1024x 768 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII	440
	1280x1024 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII DIGITALE OSD	650
- 17" 1	280x1024 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII DIGITALE OSD	1.090
- 17" 1	280x1024 NI 0,26 DOT PITCH - MPRII DIGITALE OSD	1.390
-20" 1	280x1024 NI 0,30 DOT PITCH - MPRII DIGITALE OSD	1.990
	15" CPD-15SX 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGITALE	750
5	15" CPD-15SX 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGITALE 15" CPD-15SF2 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGIT- OSD	850
0 -	17" CPD-17SF2 1280x1024x0,25 DIGITALE - OSD	1.740
	17" CDD 17050 1600-1000-0 05 DIGIT DCD	2.290
N ₋	20"CPD-20SF2 1600x1280x0,30 DIGIT - OSD	2.890
V -	20"GDM-20SE 1600x1280x0,30	3.790
-	20"GDM-20SH 1600x1280x0,25	4.490

\$ 4MB 72PIN 8MB 72PIN 16MB 72PIN	70 140 280	486DX4-100 AMD 586DX4-133 AMD PENTIUM 100	70 120 230	H 850MB QUANTUM 300 A 1,26B QUANTUM 370 R 1,76B QUANTUM 440
4MB 72PIN EDO 8MB 72PIN EDO	100 200	PENTIUM 120 PENTIUM 133	330 460	D 2,1GB SEAGATE 540 D 2,5GB QUANTUM 640
16MB 72PIN EDO	50	PENTIUM 150 PENTIUM 166	640 880	2,5" 810MB IBM 690 2,1GB SCSI QUANTUM 1.170
12KB CACHE SYNC	100	PENTIUM 200		4,3GB SCSI QUANTUM 1670

MAIN BOARDS 486-586 / PENTIUM

486-586DX4 256KB CACHE CTRL PCI-4 EIDE ON BOARD + MULTI I/O 16550 150 220 PENTIUM 75-200MHZ CHIPSET INTEL TRITON - 256KB ESP 512KB CACHE SYNC ON BOARD CONTROLLER PCI-EIDE MULTI I/O ON BOARD (2 SER 16550 + PAR BIDIREZIONALE) PENTIUM 75-200MHZ "PRIDE FREEWAY II" - C/S 390

CD ROM IDE / SCSI

HITACHI CDR-7730B 4X (600KBssc/170 mssc) PIONEER DR-UA124X 4X (600KBsse/150 msse) TOSHIBA CDR XM5522B 6X (900KBssc/170msss) - TOSHIBA CDR XM5602B 8X (1200KBsec/150 msec)

WEARNES CDD-820 8X (1200/Bsac/150 msac) - TEAC CD-56S SCSI 6X (900KBssc/110 mese)

- TOSHIBA 3701 SCSI 6,7X

MASTERIZZATORI

SONY 920-S 4Xread/2Xwrite 1,270 PHILIPS CDD2000 4Xr/2Xw 1.190 JVC XRW-2010 4Xr/2Xw 1.140 YAMAHA CDR-102 4Xr/2Xw 1.190 YAMAHA CDR-100 4Xr/4Xw 1.790 RCD 5040 2Xr/4Xw INTERNO 1.390 RCD 5040 2Xr/4Xw ESTERNO 1.590

FINANZIAMENTI DA 12 A 36 MESI (CREDITCON) PAGAMENTO RATEALE CON BOLLETTINI DI C/C SVOLGIMENTO PRATICHE FINANZIARIE IN SEDE O PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA O FAX.

150

290

340



VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60 00043 CIAMPINO - ROMA 06/791.21.21 - 791.55.55 FAX 791.06.43



CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO COMPUTERS, MONITORS E ACCESSORI PER ROMA E PROVINCIA.

CONSEGNA GRATUITA COMPUTERS IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO CON PAGAMENTO IN CONTRASSEGNO.



Vendo i giochi per Pc Sim Isle (interamente in italiano), Bioforge, Flight Unlimited, tutti praticamente nuovi e a prezzo trattabile. Vendo inoltre un Pc 486 DX2 a 80 MHz, cache da 256K, 8 MByte di Ram, Hard Disk da 170 MByte, scheda grafica Vesa Local Bus Genoa Windows VGA 24 Turbo dotata del chip Cirrus 5429, tastiera e mouse a Lit. 1.600.000 trattabilissime. A richiesta è possibile aggiungere anche un lettore Cd-Rom a doppia velocità. Il tutto in ottime condizioni di funzionamento.

Telefonare al numero 0734/678784 e chiedere di Mirco.

Vendo per ogni modllo Amiga: Powermonger - Imperium - King Quest 4 (1 MByte) originali e con istruzioni in italiano a Lit. 10.000 ognuno. regalo altro gioco originale a chi li acquista in blocco. Inoltre cerco Amiga 1200 a massimo Lit. 400.000. Annuncio valido solamente per zona Monza-Milano.

Telefonare al numero 039/382586 e chiedere di Giuseppe.

Vendo Amiga 1200 con hard disk da 130 MByte, mouse, 2 joystick, 1 joypad, stampante a colori e tantissimi giochi; il tutto a Lit. 1.250.000 trattabili. Annuncio valido solo per la Sicilia. Telefonare al numero 0931/66609 e chiedere di Girolamo.

Vendo per Pc Cd-Rom i seguenti giochi: The Dig (italiano), Fifa 96, Warlords 2 Deluxe, Battle Isle 3, FX-Fighter, NBA Live 95. Vendo inoltre su dischetti Doom 2, Nascar Racing.

Telefonare al numero 041/449629 e chiedere di Andrea.

Vendo Amiga 500 plus con 94 giochi di cui 19 originali e recenti. Il valore di tutti i giochi è di Lit. 900.000 minimo. Inoltre: 2 joystick (1 da rinnovare), 1 drive esterno, mouse, contenitore dischetti, programmi. Svendo tutto in ottimissimo stato a sole Lit. 500.000. Telefonare al numero 0577/366682 e chiedere di Luigi.

Vendo Amiga 1200 + hard disk 40 MByte + drive esterno Savage + monitor Commodore 1094S + mouse + joystick Tac 2 + mousepad + copritastiera + circa 300 giochi a Lit. 1.000.000.

Telefonare al numero 0535/35231 e chiedere di Luca.

Vendo Litil Divil ("Big Games") per Pc Cd-Rom a Lit. 30.000 trattabili, o scambio con Warcraft per Pc Cd-Rom. *Telefonare al numero 081/924052 e chiedere di Marco*.

Vendo Aiga 500 plus con ulteriore espansione 527kbyte (Ram 1,5 MByte), drive esterno, monitor colore 14" 1084S Commodore, 2

joystick, mouse, tutto come nuovo e relativi manuali, 301 floppy disk giochi e utility (multikikstart, antivirus, diagnostica, copiatori, ecc.) a Lit. 1.100.000 trattabili.

Telefonare al numero 06/5205306 e chiedere di Pasquale.

Cerco giochi di ruolo per Pc come Cobra Mission (e genere Japan della Megatech), della SSI (Death Knight of Krynn... ecc.).

Telefonare al numero 039/2007230 e chiedere di Simone.

Scambio per sempre gioco Indycar Racing 2 per Pc Cd-Rom, comprensivo di manuale originale, con Destruction Derby per Pc Cd-Rom. *Telefonare al numero 031/605073 e chiedere di Claudio*.

Vendo per Pc i seguenti giochi originali in perfetto stato. In floppy disk: Test Drive III, Risky Woods, Super Space Invaders, The Two Towers a Lit. 30.000; Eight Ball Deluxe a Lit. 15.000. Per Cd-Rom: Ultimate Body Blows (Lit. 50.000), Odissea di Omero (Lit. 90.000. Scambio anche Cd-Rom. Cerco inoltre A.G.E. per Pc. *Telefonare al numero 0585/244232 e chiedere di Andrea*.

Vendo giochi in confezione originale e manuale in italiano: Top Gun (Lit. 60.000), Screamer (Lit. 50.000), Alone in the dark 2 (Lit. 35.000), Alone in the dark (Lit. 25.000), Theme Park (Lit. 25.000). Oppure li scambio con i Cd-Rom delle collezioni della Edicola di CTO (Lucas e Electronic Arts).

Telefonare al numero 02/4409995 e chiedere di Daniele.

Vendo per playstation giapponese i seguenti giochi in ottime condizioni: Tekken (JPN), Ridge Racer (JPN), Toshinden (JPN).

Se interessati telefonare ore pasti al numero 0881/635874 nel week-end o allo 080/5482210 in settimana e chiedere di Marco.

Cerco disperatamente vecchissimo numero 4 di "K" del mese di marzo 1989.

Telefonare al numero 030/6870624 e chiedere di Valter

Scambio o vendo i seguenti giochi per PC solo su CD: Panzer General, Buried in time, Tornado, TFX, Super VGA Harrier, Aegis, Black Night, Strike Commander, Rise of the robots, Cyclones, Michael Jordan, Vortex Quantum Gate II. Li scambio con: Myst, Killing a moon (ITA), Lost Eden (se esiste in italiano) e altre avventure, platform, picchiaduro (FX Fighter).

Telefonare al numero 0586/807436 dopo le 20.30 e chiedere di Andrea.











49,900

75.000

85,000

49,900

38.000

95.000

125,000

85.000

105,000

89.000

105,000

95.000

49,900

49.900

49,900

85,000

49,900

98.000

49,900

49,900

85.000

95.000

95,000

75.000

19,900

115.000

95.000

59.000

49,900

49.900

49,900

Telefonare

GAMES MAC CD

GAMIES CD

GAMES CD

GAMES CD

Som & Max (Ita)

Screamer

Shivers

Sim Tower

Spectre VR

Super Korts

System Shock

Tempest 2000

Tennis Int. Open

Terminal Velocity

Theme Park (Ita)

Top Gun (Ita)

Virtual Pool

War Craft 2 (Ita)

Wing Commander III:

Wing Commander IV Woodruff ITAO

X Wing Enhanced

Tilt

Tie Fighter Collector

Torin's Pasage(Ita) Uefo Championship Under a Killing Moon (Ita) upgr.

Where...Cormen S. Diego is?

Sei un

rivenditore?

Cerchi un

buon distributore?

oppure

vuoi aprire un negozio

Software Universe ?

telefona 02-42.22.684!

Silent Thunder

Strike Commander

Scromer ITA

Sea Wolf (Ita)

Secret Weapon of Luftwaffe Shellshock

Sensible World of Soccer

Space Quest VI - Roger Wil.



Grafica by Adestlandia - Milana

sone copert de goror

Prezzi IVA compresa (se non indicata diversamente). Tuth i gradoth



1 th Hour

7th Guest

Air Power

Aliens

Absolute Zero

Armored Fist

Big Red Racing

Buried in Time

Burn Cycle

Buried in Time (Ita)

Collezione Flight Simulator Command & Conquer

Command & C. Dat Disk

Cyberwar L. Man II (Ito)

Crusader No Remorse

Day of Tentacle (Ita)

Cyclemonia (ITA)

Dark Forces

Descent 2

Discworld

Doom II

Ecstatica

F1 G.P.2

EF 2000

Fife 96

Hexen

Inco

Inco II

EF 2000 ITA

Fifo 96 ITA

Fito Soccer

Flight Light (Ita)

FX Fighter (Ito)

Gabriel Knight II

Hokum Ka 50

Ice & Fire

Indy Car II

Iron Assault

Grand Prix Manager

Double Trouble

Earth Siege 2

Doom Mania I or II -OEM-

Doom III Accessory Pack

Dig



37.900

95,000

98.000

79,000

49.900

98,000

89,000

95,000

95,000

59,000

109,900

49,900

118,900

49,900

49,900

49,900

49,900

95,000

89,900

88.000

49,900

39,900

59.000

95,000

49,900 39,900

89900

119,900

99,900

88,900

79.900

49,900

78,000

88.000

125,000

95,000

84,900

49,900

95,000

49.000

49,900

49,900

91.900 49,900

Telefonore



King Quest VII (Ito)
Johnny Bazookatone
Last Dynasty (Ita)
Locus
Lost In Time 1+2
Lords of Midnight
Moobus
Mogic Corpet II
Metal Marins (Ita)
Mod Dog Mc Creek -OEM
Mogic Corpet (Ita)

STARS 36

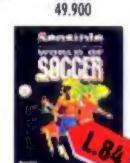
Pogan Ultima YIII

Panic In The Park

Need For Speed

Networks (Ita)

NHL 96



105,000

95,000

98,000

95.000

49,900

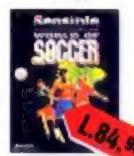
95,000

99,000

118,000

59,900

45.000



	11/48
Mego Roce -OEM-	37.900
Metal Marins	59.900
Michael Jordan Inflight	49.900
Micromachines II	95.000
Miroge	99,000
Mankey Island I or II (Ita)	49.900
Mortal Kombat III	89.900
Nascar Racing	69,900
NBA Live 96 (Ita)	98.900
Need For Speed	89 900





Company of the last of the las	
PGA Tour Golf 96	118.000
Phantasmagaria	129,900
Phantasmagaria USA	99.900
Pinball Mania For Windows	99.000
Scudetto (ITA)	95.000
Police Swat	125,000
Primal Rage	85.000
Prisoner Of Ice (Ita)	128.000
Rebel Assault - Ribassatol	37.900
Rebel Assoult	99.000
Renegada	85.000



00	
00	
00	
00	
00	
00	
00	
00	
00	
00	
00	

Pentium 75 Mhz BRAIN - Mainboard Intel triton 256Kb Cache - HD Conner 635 Mb - Ram 8Mb CTRL I/O IDE Integrato - Floppy 1.44 Mb Epson Monitor 14" MPR II LR NI 1024 x 768 - SVGA 16 Milioni di colori PCI 1Mb - Tostiera italiana 102 Tasti + Mouse - Win 95 o MS Dos 6.22 + Win 3.11

1.879.000 + IVA

Upgrade HD 1Gb + L. 99.900 + IVA Pack Multimediale: CD4X - S. Blaster 16 comp. Casse Acustiche 40W Ampl. L. 349.000 + IVA



Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)

Packard Bell Pentium 75Mhz 1GbHD 8Mb Ram Cache EDO con Win 95 - Works - Publisher

Monitor 14" Packard Bell L. 450.000 + NA

Packard Bell P. 75Mhz 1GbHD 8Mb Ram Coche EDO CD4X S.Bloster 16 Modern 28.8 Telefono Segreteria - Radia - Telecomando - Novigator Window 95 Works - Publisher e oltri 29 programmi

3.199.000 + NA Monitor 14" NI Packard Bell L 399,000 + m.



Abbonam, annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusar



PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT® DICONO NO ALLA PIRATERIA. IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE I

ADULTS CD

Adult Movie Almanac	119.000
Big Town	49,900
California Daydreamer	49.000
Comp Double Dd	49.000
Carmen Film Interattive	89,000
Damsels In Distress	49,900
Digital Seduction	49.000
Dream Girls	89.000
Endangered	49.000
Esplorando Moana	119.000
Evil Woman	49,900
Fuck Out The Wall	79.000
Fuck Tris	79.000
Girls of Sunset Strip	79.000
Graduation from Ev.	69.900
Hot Pics	49.000
Immortal Desire	49.000
L.o.strippers	79.000
PROMOZIONE CD	ADILITY

prendi 3 titoli prendi 5 titoli sconta 30%

THE REAL PROPERTY.	A STATE OF THE PERSON NAMED IN
Mogozin 1	59.000
Magazin 2	59.000
Magazin 3	59,000
Main Street Usa	89.000
Married Women	49.900
Mask	59,000
Movies Film to II a III	69,000
New Wave Hookers 2	109.000
Penthouse Intervol.ii	169,000
Penthouse Interactive	159,000
Pinch of Pepper	69.000
Prison	99,900
Red Hot	49.900
Seductions	59.000
Sex Wurm	79.000
Super Hot Adult 6 Pak	99.900
Supermodels Exotic & Wild	89.000
Surfer Girl	79,000
Tight Squeeze	49,900
Top Heavy	49.900
Treasure Chest	59.000
Up & Coming Executive	49.900
Wats	49.900
11 10/40	77.740

Vendita per corrispondenza e uffici: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Punto vendita: Punto vendita:



via Lorenteggio 22 sotto i portici - tel. 02/42.300.10 centro commerciale Malpensa 1- via Lario 37 - tel. 0331/77.96.20

the Oul m

Il primo 3D Game Controller senza fili



The Owl è un dispositivo di puntamento 3D senza fili compatibile con il mouse.

- Fissando The Owl come un ánello al dito oppure usando l'adattatore in dotazione per trasformarlo in un joystick virtuale, potrai incrementare il realismo e l'interazione con i tuoi programmi, grazie a movimenti più naturali ed intuitivi.
- Dai una nuova dimensione ai giochi tridimensionali come Duke Nukem 3D,
 Doom, Heretic, Descent ecc.
- The Owl è ideale anche per applicazioni CAD/CAM, programmi per disabili, lavagne elettroniche e dimostrazioni.

Sistema richiesto:

- IBM PC-COMPATIBILE
- 386 a superiore
- 1 porta seriale disponibile
- Scheda grafica VGA
- 1 MB di RAM o più
- MS-DOS 3.3 o superiore
- Floppy da 3,5"

COMPATIBILE CON WINDOWS 3.1

Nei migliori computer shop e negozi di Videogames

